

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-239251
(P2002-239251A)

(43) 公開日 平成14年 8 月27日 (2002. 8. 27)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C 2 C 0 0 1
13/00		13/00	B
13/10		13/10	J

審査請求 未請求 請求項の数30 書面 (全 49 頁)

(21) 出願番号 特願2001-81680(P2001-81680)

(22) 出願日 平成13年 2 月14日 (2001. 2. 14)

(71) 出願人 000132471

株式会社セガ

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番12号

(72) 発明者 大原 徹

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番12号 株式会
社セガ内

(72) 発明者 橋本 晴幸

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番12号 株式会
社セガ内

(74) 代理人 100079108

弁理士 稲葉 良幸 (外 2 名)

最終頁に続く

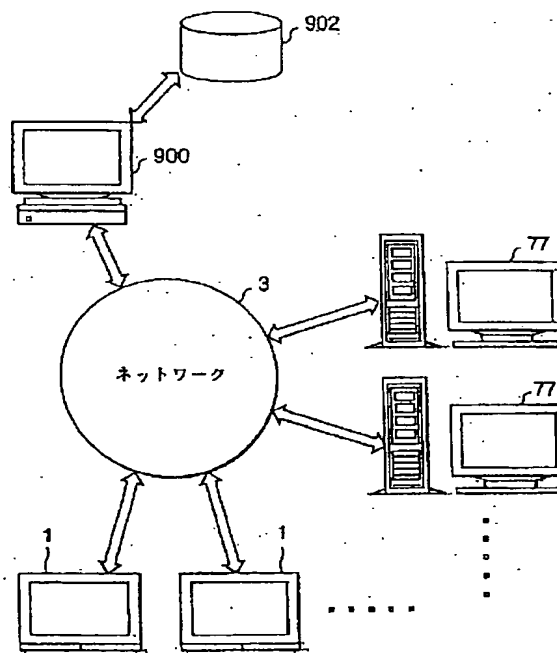
(54) 【発明の名称】 ネットワークゲームシステム、これに使用される端末装置及び記憶媒体

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 ネットワークシステムにおいて、ゲームシステムに参加している他の遊戯者の情報が十分に判らないままゲームを行う問題があった。

【解決手段】 このゲームシステムは、複数のゲーム装置 1、1、…が通信ネットワーク 3 を介してゲーム親局に接続され当該ゲーム親局を介して各ゲーム装置 1、1、…間で通信ゲームアプリケーションを実行できる。また、このゲームシステムでは、ゲーム装置 1、1、…の間で通信ゲームアプリケーションを実行しているときに遊戯者間の個人情報を交換できる個人情報処理手段 10、10、…を各ゲーム装置 1、1、…に設けたものである。

【効果】 ゲームの終了時やゲーム開始時に相手と個人情報処理手段…を介して個人情報を名刺という形態で交換することができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数の端末装置がネットワークに接続され、該ネットワーク上で各端末装置が所定のアプリケーションプログラムを実行するように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、前記端末装置を使用するユーザーに対応するユーザー情報を記憶する認証サーバーを有し、前記認証サーバーは、前記ユーザー情報に基づいて前記端末装置からネットワークへのアクセスの可否を判定することを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項2】 複数の端末装置がネットワークに接続され、該ネットワーク上で各端末装置が所定のアプリケーションプログラムを実行するように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、前記端末装置を使用するユーザーに対応するユーザー情報を記憶する認証サーバーを有し、前記認証サーバーは、前記ユーザー情報に基づいて前記端末装置からネットワークへの接続して実行するアプリケーションプログラムの動作に制限を設けるか否かの判定をすることを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項3】 前記ユーザー情報は、前記端末装置から入力された情報と、前記認証サーバーまたはネットワーク上でアプリケーションプログラムを実行する際に接続するプログラムサーバーの少なくともいずれか一方で生成される情報であることを特徴とする請求項1または2記載のネットワークゲームシステム。

【請求項4】 請求項3において、ネットワークに接続して複数のアプリケーションプログラムを順次切り替えて実行する場合、前記認証サーバーで、前記端末装置から指定された複数のアプリケーションプログラムの認証を行ってから、前記複数のアプリケーションプログラムを実行することを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項5】 前記端末装置または端末装置に接続された記憶装置に前記アプリケーションプログラムのセーブデータを保存する際に、前記認証サーバーまたはプログラムサーバーに保存されている情報に基づいて、前記セーブデータの全部または一部を生成することを特徴とする請求項3乃至4のいずれか1項に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項6】 前記ゲームアプリケーションプログラムに登場するアイテムはゲームの状況に応じて価値変動することを特徴とする請求項1乃至5のいずれか1項に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項7】 前記アイテムは仮想通貨であることを特徴とする請求項6記載のネットワークゲームシステム。

【請求項8】 前記仮想通貨はゲームアプリケーションプログラムを実行するための利用権購入に使用されることを特徴とする請求項7記載のネットワークゲームシステム。

テム。

【請求項9】 前記アイテムには前記仮想通貨によって購入される対象物が含まれ、前記仮想通貨の通貨価値変動、および対象物の物価変動が生じることを特徴とする請求項6乃至8に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項10】 前記ユーザーが他のユーザーとの出会いを求めたときに、前記認証サーバーに保存されたユーザーの情報に基づいて、適当と思われるユーザーを検索し、紹介することを特徴とする請求項1乃至9のいずれか1項に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項11】 前記ユーザーは緊急度と相手方ユーザーの条件を指定して出会いを求めることを特徴とする請求項10に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項12】 前記緊急度が高いユーザーに対して優先してユーザーを紹介することを特徴とする請求項11に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項13】 前記緊急度は時間の経過とともに低下されることを特徴とする請求項12に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項14】 前記緊急度が同一のユーザーを検索し、適当なユーザーが存在しなかったときに、より低い緊急度のユーザーを順次検索することを特徴とする請求項11乃至13のいずれか1項に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項15】 前記ユーザーが優良ユーザーであったときには、緊急度を高めて相手方ユーザーを検索することを特徴とする請求項11乃至14のいずれか1項に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項16】 前記各ゲーム端末装置は、ユーザーの情報を他のゲーム端末装置と交換することができる制御手段を備えていることを特徴とする請求項1乃至15のいずれか1項に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項17】 前記制御手段はゲームサーバーに接続する処理と並行してゲームプログラムを実行することを特徴とする請求項16に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項18】 複数のゲーム端末装置と、各ゲーム端末装置に接続され、当該ゲーム端末装置を使用するユーザーの情報を保持する個人情報処理手段であって、当該ユーザーおよび他のユーザーが自己を特定する情報、キャラクタ等を表示するデジタルデータ（「名刺」という。）を保持し得る個人情報処理手段と、ゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するためのゲームサーバーと、を有し、前記複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、

1台のゲーム端末装置が前記ゲームサーバに接続されたときに、ゲームサーバは前記個人情報処理手段内の名刺

を読みとり、ゲームサーバ内における名刺のユーザの所在を当該ゲーム端末装置に通知することを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項19】 前記個人情報処理手段は直接相互接続可能であり、この相互接続によって、相互の名刺を交換し得ることを特徴とする請求項18に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項20】 ネットワークを介して複数の端末装置を接続してチャットを行うチャットシステムにおいて、各端末装置でユーザーが設定した画像情報を保存し、チャットを行う際にはいずれかのユーザーが設定した画像情報を他のユーザーが使用する端末装置に送信し、この画像情報を用いてチャット画面の背景を共通の画像とすることを特徴とするチャットシステム。

【請求項21】 ネットワークを介して複数の端末装置を接続してチャットを行うチャットシステムにおいて、各ユーザーが入力した文章ごとに削除を希望するか否かの入力を行うことができ、サーバーは、削除を希望する入力の数に応じて、前記文章を削除するか否かを決定することを特徴とするチャットシステム。

【請求項22】 ディスプレイ画面上に遊戯者の指定する画像と対戦相手の指定する画像を表示する対戦ゲーム方法において、対戦ゲームの優劣によって、前記遊戯者の指定する画像と前記対戦相手の指定する画像の表示面積が変化することを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項23】 ネットワークを介して複数の端末装置を接続してゲームを行うネットワークゲームシステムにおいて、各遊戯者が、ゲームサーバに接続したときに自己の操作するプレーヤキャラクタとともに前記プレーヤキャラクタに随行するパートナーキャラクタを設定し得ることを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項24】 前記パートナーキャラクタはゲームの進行状況に応じて、メッセージを発することを特徴とする請求項23記載のネットワークゲームシステム。

【請求項25】 前記パートナーキャラクタは、他の遊戯者の端末装置に接続されたディスプレイ画面に、自己のディスプレイ画面に表示されているパートナーキャラクタの画像とは異なる画像を表示されることを特徴とする請求項23または24に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項26】 ネットワークを介して複数の端末装置を接続してゲームを行うネットワークゲームシステムにおいて、何れかの遊戯者の使用する端末装置が所定時間ゲームを進行させないときに、他の遊戯者の使用する端末装置は、前記ゲームを進行させない遊戯者の使用する端末装置に対してゲーム進行の要求を発することができ、

前記ゲームを進行させない遊戯者の使用する端末装置は、この要求を受信してそれが所定の条件に合致したときに、遊戯者に注意を喚起する動作を行うことを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項27】 ネットワークを介して複数の端末装置を接続してゲームを行うネットワークゲームシステムにおいて、ネットワークゲーム内で使用されるアイテムは、前記ネットワークゲーム内で使用可能な仮想通貨の量に応じて購入価格が変動することを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項28】 ネットワークを介して複数の端末装置を接続してゲームを行うネットワークゲームシステムにおいて、第1の端末装置から他の端末装置への接続を希望する情報がサーバーに送られたとき、該サーバーは、第1の端末装置に対応しているユーザー情報の内容に近い他のユーザー情報を検索し、検索されたユーザー情報に対応する第2の端末装置と第1の端末装置を接続することを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項29】 請求項1乃至28のいずれか1項に記載の前記ゲーム端末装置で前記ゲームアプリケーションプログラムを操作するためのプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項30】 請求項1乃至30のいずれか1項記載のシステムを構成する前記ゲーム端末装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明が属する技術分野】本発明は、複数のゲーム端末装置が通信手段を介して互いに接続され、各ゲーム端末装置間で所定のゲームアプリケーションプログラムが実行されるようにしたネットワークゲームシステム及びこのシステムに使用されるゲーム端末装置並びにこのゲームアプリケーションプログラムを記憶した記憶媒体に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、この種のネットワークゲームシステムは、端末装置であるテレビゲーム装置とサーバー機とを備え、各テレビゲーム機とサーバー機とが電話回線によって直接接続されるか、或いはプロバイダを介するインターネット網によって接続されている。各端末装置は、サーバー機と共通のゲームアプリケーションプログラムの制御を受けて、各端末装置間で、遊戯者は対戦ゲームなど共通するゲーム空間が構築され、この空間内でゲームを行うことができる。近年、この種のネットワークゲームシステムは数多く構築されつつあり、これに参加しようとする遊戯者の数も飛躍的に増大しつつある。係るゲームシステムにおいては、特定の要件を満たす遊戯者であれば、誰でもこのネットワークゲームシステムにアクセスすることができる。ネットワークゲームシ

テムでは、面識の無い遊戯者同士が互いに対戦ゲームを行うことがあるにも拘わらず、遊戯者間で交換される情報は氏名や遊戯者のIDなどに限られており、ゲームシステムに参加している遊戯者にとっては対戦相手の情報が十分判らないという問題があった。さらに、この種のゲームシステムでは、各遊戯者に共通の規約の下にゲームを進行させる。例えば、ゲーム実行中は、一回の対戦が終了するまではゲームを中断しない、などである。しかしながら、係る禁止行為が遊戯者によって行われた場合でも、従来のゲームシステムでは、他の遊戯者を保護する観点から、ネットワークゲーム上で実行されているゲームを中断するなどの対策を採ることはできなかった。また、遊戯者がネットワークゲームを遊戯しようとする場合、通常インターネット経由で専用サーバーにゲーム装置端末を接続するため、遊戯者のIDやパスワードを照会する事に要する時間が必要である。ネットワークへの接続には、ある程度の時間（5分程度）がかかるため、この間、静止画像では遊戯者を飽きさせてしまうなどの問題がある。さらに、遊戯者のIDやパスワードの紹介は、それぞれのネットワークゲームプログラムを管理するゲームサーバーが個々に行っており、複数のゲームサーバー間において、情報の交換等がなされていないのが現状である。この結果、ある1つのゲームサーバーとのアクセス中、すなわち特定のネットワークゲームへの参加中に不適当な行為があった場合、その後、当該ある1つのゲームサーバーへのアクセスを不許可とすることはできても、他のゲームサーバーには容易にアクセスすることができ、ネットワークゲームの運営を円滑に行う際に支障を生じていた。

【発明が解決しようとする課題】そこで、この発明は、ネットワークゲームシステムに接続する他の遊戯者の情報が遊戯者に十分判るようにしたシステムを提供することを目的とする。本発明は、ネットワークゲームシステムに接続される端末装置間で遊戯者の必要な個人情報を容易に交換できるようにしたネットワークゲームシステムを提供することを目的とする。本発明はこの個人情報が遊戯者に確認しやすいようにしてなるネットワークゲームシステムを提供することを目的とする。また、本発明の別の目的は、通信ゲームを行うときに、予め定めたルールに違反する遊戯者には適切な処置を講じて、そのような違反を抑制し、誰でも簡単にかつ気楽にゲームを楽しむことができるようにしたネットワークゲームシステムを提供することにある。また、本発明は、ゲーム端末装置をネットワーク接続するための時間（インターバル）中、ゲーム端末を所有する遊戯者を飽きさせずにおくことができるネットワークゲームシステムを提供することを目的とする。さらに、本発明は、複数のゲーム端末装置と複数のゲームサーバーとがネットワーク接続されている場合に、当該ゲーム端末装置のアクセスを許可するか否かを総括的に判定することができるネットワー

クゲームシステムを得ることが目的である。また、本発明は、このネットワークゲームシステムに使用されるゲーム端末装置を提供することを目的とする。さらに、本発明はゲーム端末装置に上記目的を達成するためのネットワークゲームを実行させたプログラムが記憶された記憶媒体を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】上記課題を達成するために、本発明は、複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、個々のゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するためのゲームサーバーと、前記ゲームサーバーとは別に設けられ、前記ゲームサーバーに対して共通に適用され、前記端末装置から各ゲームサーバーへのアクセスの許可又は不許可を判定する機能を備えた認証サーバーとを有し、前記認証サーバーは、前記端末装置を使用する1人または複数のユーザそれぞれについて、アクセスの許可または不許可を判定する。これによってユーザ毎に適正なペナルティを課すことができる。本発明において、前記共通の認証サーバーは、前記ユーザの、各ゲームサーバーへアクセスするための初期登録、並びに登録後におけるゲームサーバーへのアクセス許可又は不許可の判定を行う。本発明において、前記共通の認証サーバーには、ゲームサーバーのそれぞれから、ユーザの情報が入力され、登録される。本発明において、前記情報は、前記ゲームサーバーへのアクセスを不許可とする不適当な行為を実行したユーザを特定する情報である。これによって不適当なユーザを排除することができる。本発明において、前記アクセスの許可又は不許可は、前記ゲームアプリケーションプログラム毎に判定する。これによってきめ細かいアクセス許可判定が可能である。本発明において、前記ゲームサーバーへのアクセス不許可は、前記不適当な行為の重要性に基づいて判定すると共に、当該判定が期間、ゲーム内容を含む要件の段階的な限定が付加されるものであってもよい。本発明において、前記ゲームアプリケーションプログラムは成績ランク毎に収容人数が設定される。これによってゲーム難易度を設定し得る。そして成績ランク毎の収容人数をタワーによって表現すれば、ゲーム難易度を視覚化し得る。本発明において、前記ゲーム端末装置には各ユーザの情報が保存され、この情報が破損したときに、前記認証サーバーに保存されている情報に基づいて、前記情報の全部又は一部を復活し得る。これによってデータ破損トラブルを補償し得る。復活の要求があったときは、認証サーバーはユーザのIDおよびパスワードを認証する。本発明において、前記ゲームサーバーは、前記認証サーバーに格納された各ユーザの情報に基づいて、前記ゲーム端末装置で実行されるプログラムのためのデータをユーザ毎に変化させる。例えば、ゲーム端末装置の表示画面には固定領域と可変領域が設け

られ、この可変領域に表示すべき画像を変化させる。ここで実行されるプログラムは、ゲームアプリケーションプログラムであり、さらには、ゲーム端末装置に配信するブロードキャストをユーザ毎に変化させることも可能である。本発明において、ゲームアプリケーションプログラムに登場するアイテムはゲームの状況に応じて価値変動する。ここにアイテムは仮想通貨であり、例えばゲームアプリケーションプログラムを実行するための利用権購入に使用される。さらにアイテムには前記仮想通貨によって購入される対象物が含まれ、前記仮想通貨の通貨価値変動、および対象物の物価変動が生じる。本発明において、ユーザが他のユーザとの出会いを求めたときに、前記認証サーバーに保存されたユーザの情報に基づいて、適当と思われるユーザを検索し、紹介する。ここに、ユーザは緊急度と相手方ユーザの条件を指定して出会いを求め、緊急度が高いユーザに対して優先してユーザを紹介する。緊急度は時間の経過とともに低下され、一方ユーザが優良ユーザであったときは緊急度を高める。検索に際しては、緊急度が同一のユーザを検索し、適当なユーザが存在しなかったときに、より低い緊急度のユーザを順次検索する。本発明において、各ゲーム端末装置は、ユーザの情報を他のゲーム端末装置と交換することができる制御手段を備えている。本発明に係るネットワークゲームシステムは、複数のゲーム端末装置と、各ゲーム端末装置に接続され、当該ゲーム端末装置を使用するユーザの情報を保持する個人情報処理手段であって、当該ユーザおよび他のユーザが自己を特定する情報、キャラクタ等を表示するデジタルデータ（「名刺」という。）を保持し得る個人情報処理手段と、ゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するためのゲームサーバーとを有し、前記複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、1台のゲーム端末装置が前記ゲームサーバに接続されたときに、ゲームサーバは前記個人情報処理手段内の名刺を読みとり、ゲームサーバ内における名刺のユーザの所在を当該ゲーム端末装置に通知する。これによってユーザの交遊関係に基づく楽しいゲーム環境を実現し得る。また個人情報処理手段は直接相互接続可能であり、この相互接続によって、相互の名刺を交換でき、ネットワークを離れてユーザの交遊関係を促進し得る。本発明に係るネットワークゲームシステムは、複数のゲーム端末装置と、各ゲーム端末装置に接続され、当該ゲーム端末装置を使用するユーザの情報を保持する個人情報処理手段であって、当該ユーザが自ら編集し得る部屋のデータを保持し得る個人情報処理手段と、ゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するためのゲームサーバーとを有し、前記複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラム

を実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、複数のゲーム端末装置間でチャットを行うことが可能であり、チャットに際してはいずれかのユーザの部屋に他のユーザを招くことができ、この部屋に他のユーザが居る状態が招待されたユーザのゲーム端末装置において表示し得る。これによって、バーチャルな交遊関係をリアリティをもって楽しむことができる。本発明に係るネットワークゲームシステムは、複数のゲーム端末装置と、ゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するためのゲームサーバーとを有し、前記複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、複数のゲーム端末装置間でチャットが可能であるとともに、各ユーザは過去のチャットの中で不適当なものについて削除の投票を行うことができ、ゲームサーバは投票の状況によって、チャットを削除する。これによって、不適当なチャットを公正に排除し得る。本発明に係るネットワークゲームシステムは、複数のゲーム端末装置と、各ゲーム端末装置に接続され、当該ゲーム端末装置を使用するユーザの情報を保持する個人情報処理手段であって、当該ユーザおよび他のユーザが自己を特定するキャラクタ等を保持し得る個人情報処理手段と、ゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するためのゲームサーバーとを有し、前記複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、ゲームアプリケーションの実行に際して、ゲーム端末装置にはゲームに参加しているユーザのキャラクタを表示する領域が設けられ、この領域はゲームの優劣によって面積が変化する。これによってユーザの参加意識が高まり、エキサイティングなゲーム感覚を楽しむことができる。本発明に係るネットワークゲームシステムは、複数のゲーム端末装置と、各ゲーム端末装置に接続され、当該ゲーム端末装置を使用するユーザの情報を保持する個人情報処理手段であって、当該ユーザおよび他のユーザが自己を特定するキャラクタ等を保持し得る個人情報処理手段と、ゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するためのゲームサーバーとを有し、前記複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、各ユーザは、ゲームサーバに接続したときに自己のキャラクタとともにゲームに随行するパートナーを設定し得る。これによってゲームの進行が促進されとともに、ゲームの雰囲気盛り上がる。また前記パートナーはゲームの状況に応じて、自動的にゲームに関与し、ユーザの対応に応じて言動が変化するので、リアルな存在感をもつ。本発明に係るネットワークゲームシステム

は、複数のゲーム端末装置と、ゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するためのゲームサーバーとを有し、前記複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、各ユーザは、ゲームの相手方がゲームを進行させないときに、ゲームの進行の要求を発することができ、各ゲーム端末装置は、この要求を受信し、それが所定の条件に合致したときに、ユーザの注意を喚起する動作をする。これによって無意味なゲームの停滞を最小限に抑えることができる。

【発明の実施の形態】〔第1実施形態〕以下、本発明の第1の実施の形態を添付図面に基づき説明する。

（システム構成）ここでは、特定のゲーム装置1から、ゲームサーバー77（後述するゲーム親局7（図1参照）に相当する）へアクセスするためのシステム構成を図1に従い説明する。この場合、まず、各ユーザはゲーム装置1を通じて、初期登録を行う必要がある。また、初期登録後では、当該ネットワークシステムに接続されたゲームサーバー77において、ユーザ毎、ゲーム毎に、不適当な行為を行った履歴があるか否かに基づいて、アクセスの許可又は不許可の判定を行う必要がある。図1に示される如く、ネットワーク3には、ゲーム装置1が接続されており、このゲーム装置1から、ネットワーク3に接続された所定のゲームサーバー77へアクセスして、ネットワークゲームを実行することが可能となっている。なお、ゲームサーバー77を単一としているが、ネットワーク3には、ゲームサーバー77の増設が可能である。もちろんゲーム装置1も図示した数に限らずさらに多くのゲーム装置1が接続可能である。前記ネットワーク3には、認証サーバー900が接続されている。この認証サーバー900は、前記ゲームサーバー77の共通の認証サーバー900である。すなわち、各ゲームサーバー77は、個々に認証サーバーを持っていない。認証サーバー900のデータベース902には、ゲームサーバー77からそれぞれのゲームアプリケーションプログラムの実行に基づくゲーム装置1の情報が登録されている。この情報の内、最も重要な情報が、ゲーム装置1の不適当な行為による、今後のアクセスの許可／不許可を判定する情報である。不適当であることの判定は、各ゲームサーバー77によって様々であり、自動的に判定させて送信させるようにしてもよいし、ゲームサーバー77の管理者が判定して入力送信するようにしてもよい。前述したが、認証サーバー900において実行する内容は、ユーザーの初期登録と、アクセスしてきたユーザーに対して、ゲーム毎にアクセスを認証するか否か（許可するか否か）の判定である。以下に、認証サーバー900におけるゲーム装置1による、ユーザのアクセス手順を図31のフローチャートに従い説明する。まず、ステップ950では、登録済か否かが

判定され、否定判定の場合は、ステップ952へ移行してゲーム装置1に付属の登録用プログラムを用いて、認証サーバー900への登録処理を実行し、ステップ954へ移行する。なお、ステップ950において肯定判定、すなわち、既に登録済である場合は、ステップ952を飛び越してステップ954へ移行する。ステップ954では、認証サーバーへアクセスする。このアクセスには、ユーザーID及びパスワードの入力が必須となる。次のステップ956では、認証判断を行う。この認証判断は、データベース902にゲームサーバー77から提供される悪質なユーザーの情報等に基づいて、ネットワーク3への接続を許可するか否かを判断すると共に、不許可の場合の段階的な措置を決定する。この段階的な措置とは、期間を限定して不許可とするか、不適当な行為の内容に基づいてアクセスを許可するゲームサーバー77と不許可とするゲームサーバー77とに分類すること、ゲーム端末装置に対して悪質ユーザーになり得るという情報を表示すること、完全にゲームサーバーにアクセスできないようにすること等をいう。さらに不適当行為の種類として、異常切断等のゲームルールに関するもの、チャットにおける暴言等倫理に関するもの、その他を分類し、それぞれ回数、内容に応じたペナルティを設定することも可能である。次のステップ958では、この認証判断が許可（一部のゲームサーバー77へのアクセス許可を含む）と判定された場合には、ステップ960へ移行して、ゲームサーバー77への接続が可能である旨のメッセージを送出し、次いでステップ962において、所望のゲームサーバー77への接続を開始し、次のステップ964でゲームを開始する。前記ステップ958において、不許可（期間限定を含む）と判定された場合は、ステップ966へ移行して不許可である旨のメッセージを送出し、次のステップ968でログオフの処理が実行される。上記のように、ゲーム装置1からゲームサーバー77へアクセスする場合に、ゲームサーバー77に対して共通の認証サーバー900へ最初にアクセスさせるようにし、この認証サーバー900において、新規登録や、登録後であれば各ゲームサーバー77から寄せられる情報に基づいて、当該ネットワーク3への参加を許可するか否かを判断するようにしたため、ゲームサーバー77での不適当な行為等が一括して管理できる。なお、何れかのゲームサーバー77で不適当な行為を行ったユーザー（ゲーム装置1）に対して、別のゲームサーバー77へのアクセスもできないようにすることもできる。上記構成によれば、ゲームサーバー77が追加、増設されても、認証サーバー900を増設する必要はないため、システム構成を簡略化することができる。従来アクセス可否の判定をゲーム装置毎に行うものが存在した。図3はこの従来のアクセスの可否の態様を示す図である。ユーザA、Bがゲーム装置101を使用し、ユーザC、Dがゲーム装置102を使用し、ユーザ

Eがゲーム装置103、104を使用している。ユーザDがゲーム装置102において不適当な行為、例えばゲームを異常終了した場合、ユーザCもゲーム102を通じたゲームアクセスができなくなった。一方ユーザEがゲーム装置103で不適当な行為を行った場合において、他のゲーム装置104を用いればユーザEはゲームへのアクセスが可能であった。これはユーザCについては不当なペナルティとなり、ユーザEに対しては充分なペナルティが課せられていないことになる。これに対して、ユーザ毎にアクセス可否を判定すれば、より適正なペナルティを課すことができる。以上をまとめると、

「複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、個々のゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するためのゲームサーバーと、前記ゲームサーバーとは別に設けられ、前記ゲームサーバーに対して共通に適用され、前記端末装置から各ゲームサーバーへのアクセスの許可又は不許可を判定する機能を備えた認証サーバーとを有し、前記認証サーバーは、前記端末装置を使用する1人または複数のユーザそれぞれについて、アクセスの許可または不許可を判定するネットワークゲームシステム。」、「前記共通の認証サーバーは、前記ユーザの、各ゲームサーバーへアクセスするための初期登録、並びに登録後におけるゲームサーバーへのアクセス許可又は不許可の判定を行う、ことを特徴とする請求項1記載のネットワークゲームシステム。」、「前記共通の認証サーバーには、ゲームサーバーのそれぞれから、ユーザの情報が入力され、登録されることを特徴とする請求項1又は請求項2記載のネットワークゲームシステム。」、「前記情報は、前記ゲームサーバーへのアクセスを不許可とする不適当な行為を実行したユーザを特定する情報である、ことを特徴とする請求項3記載のネットワークゲームシステム。」、「前記アクセスの許可又は不許可は、前記ゲームアプリケーションプログラム毎に判定することを特徴とする請求項1乃至4のいずれか1項に記載のネットワークゲームシステム。」、「前記ゲームサーバーへのアクセス不許可は、前記不適当な行為の重要性に基づいて判定すると共に、当該判定が期間、ゲーム内容を含む要件の段階的な限定が付加される、ことを特徴とする請求項4または5に記載のネットワークゲームシステム。」となる。図4に示すように、ユーザA、Bがゲーム装置101を使用し、ユーザC、Dがゲーム装置102を使用し、ユーザEがゲーム装置103、104を使用しており、ユーザDがゲーム装置102において不適当な行為を行った場合、ユーザCはゲーム装置102によるゲームアクセスが許される。一方、ユーザEがゲーム装置103または104で不適当な行為を行った場合、ユーザEはいずれのゲーム装置でもゲームアクセスができなくなる。これによ

って従来よりもペナルティが適正化される。なおユーザが複数のゲームを指定した場合、これらゲーム全てについてあらかじめアクセス可否の認証を行い、ゲームを切り替える度に認証を行うことはしない。これによって、認証のための処理を単純化し得る。上記システム構成において、図1に示される如く、各ゲーム装置間で共通のゲームアプリケーションプログラムが実行される。図5は、本発明に係わるネットワークゲームシステムの機能ブロック図を示している。このシステムでは、各ゲーム装置間で共通のゲームアプリケーションプログラムが実行される。この図5において、システムは、テレビゲーム機である複数の端末装置1、1、…と、複数のサーバー機を含むゲーム親局7と、このゲーム装置とゲーム親局とを接続するための通信ネットワーク3を備えている。このシステムにおいては、端末装置が特定のゲームを実行するために定められた特定のインターネットプロバイダ5を介してゲーム親局7に接続されており、ゲーム親局7を通して各ゲーム装置（端末装置）1、1の間で共通のゲームアプリケーションプログラムを実行する。なお、ゲーム装置1、1、…は、通信ネットワーク3及び特定インターネットプロバイダではないインターネットプロバイダ9を介してサーバー機に接続されても良い。このシステムにおいて、各ゲーム装置1、1、…は、ゲームアプリケーションプログラムを実行しているときに、遊戯者一人一人の詳細な個人情報を交換できる個人情報処理手段10、10、…を備えている。図6は、ゲーム装置の構成を説明するための機能ブロック図である。この図6において、ゲーム装置1は、ゲームアプリケーションプログラムやその他の制御プログラムを実行する処理装置としてのCPU1aと、この制御プログラムとして、例えば、マクロ群あるいはシナリオマクロを解釈するプログラムコード及び抽象化された動作指令に従って処理を行うプログラムコードやその他ゲームプログラムを処理する上で必要とするデータやオペレーティングシステム等を記憶するROM1bと、動画等のグラフィック、テキスト及びその他の情報からなるデータ群とこれに基づいて特定のゲームを実行させるゲームアプリケーションプログラムとを記憶するCD-ROMを含むCD-ROM装置1cと、前記CPU1aと各部分間のデータ転送を制御するバスコントローラ1dと、CPU1aのプログラムを保持し、データ処理に使用されるRAM1eと、描画データから画像信号を形成する描画プロセッサ1fと、音響データから音響信号を形成するサウンドプロセッサ1gとから構成されている。また、描画プロセッサ1fにはVRAM1sが接続されており、画像信号を形成する際に使用されている。サウンドプロセッサ1gにはサウンドRAM1tが接続されており、音響信号を形成する際に使用されている。なお、サウンドプロセッサ1gの出力部は、オーディオ・ビデオ用コネクタ1rに接続されている。上述したバスコン

トローラ1dは、大別すると、ペリフェラルインターフェース1hと、描画プロセッサコントローラ1uと、内部バスコントローラ1vと、外部バスコントローラ1wとから構成されている。CPU1aにはバス11aを介してバスコントローラ1dが接続されており、CPU1aはバスコントローラ1dを制御する。このバス11aにはRAM1eも接続されている。上述したCPU1aにはバス11bを介して拡張シリアルコネクタ1qが直接接続されており、このCPU1aは拡張シリアルコネクタ1qに接続されたシリアル系の付属機器との間で所定のデータ伝送方法に基づき信号の交換を行うことにより、当該付属機器を制御したり使用したりすることができるようにしている。すなわち、このゲーム装置1には、シリアル系の付属機器が接続可能になっていて、付属機器とゲーム装置1との間で、例えばプログラム、映像、音響、コマンド等の信号の交換ができるようになっていて、描画プロセッサコントローラ1uは、CPU1aの制御下にて描画プロセッサ1fを制御することができる。内部バスコントローラ1vにはバス11cを介してCD-ROM装置1c、ROM1b及びサウンドプロセッサ1gがそれぞれ接続されており、この内部バスコントローラ1vはCPU1aの制御下にてそれらCD-ROM装置1c、ROM1b及びサウンドプロセッサ1gの動作を制御することができる。外部バスコントローラ1wの出力部はバス11dを介して拡張コネクタ1mに接続されており、この外部バスコントローラ1wはCPU1aの制御下にて拡張コネクタ1mに接続されたパラレル系の付属機器との間で信号の交換を行うことにより、この付属機器を制御したり使用したりすることができるようにしている。すなわち、このゲーム装置1には、パラレル系の付属機器が接続可能になっていて、付属機器とゲーム装置1との間でプログラム、映像、音響、コマンド等の信号の交換ができるようになっていて、ペリフェラルコネクタ1iにはペリフェラル2、2が接続されている。オーディオ・ビデオ用コネクタ1rには、テレビジョン(TV)モニタ4が接続されている。拡張コネクタ1mには、パラレル系の付属装置としてケーブルモデム6が接続されており、このケーブルモデム6を介してゲーム装置はネットワーク3に接続される。拡張コネクタ1mに接続されるパラレル系の付属装置としては、ケーブルモデム6の他に、ターミナルアダプタ、衛星データ受信機、携帯端末装置(PDA)、携帯電話機、データ記録装置、あるいはその他のパラレル付属機器を挙げることができる。拡張シリアルコネクタ1rに接続されるシリアル系の付属装置としては、PHS、データ記録装置、通信ケーブル、あるいは、その他のシリアル付属機器が挙げられる。図7は、ゲーム親局の構成を示すブロック図である。この図7において、ゲーム親局7は、通信ネットワーク3及び特定インターネットプロバイダ5を介して各ゲーム装置との間で通信を

行う通信装置71と、この通信装置71に接続されていてゲーム装置1、1、…からのサインアップや接続要求を制御する一般サーバーとしての認証サーバー72と、この認証サーバー72の下位に設けられていて、例えば、温泉旅館等で卓球等の運動ゲームや麻雀等のゲームを他者と遊戯しているかのような疑似的な体験をゲーム装置1、1、…上で実現させるための処理を行う特殊サーバー(副サーバー)73と…とから構成されている。ここで、副サーバー73は、さらに第1号サーバー73a、第2号サーバー73b、…、と第10号サーバー73jとからなる。副サーバーは、特定の通信対戦ゲームを各ゲーム装置端末に実行させる制御手段を有している。なお、このシステムでは、各ゲーム装置間で大会形式のゲーム環境を実現できる。各遊戯者は、例えば、トーナメント方式でゲームに参加でき、かつ、ゲームの順位を取得できる。大会形式とは、所定のルールのもとで実行されるゲーム空間であることをいい、特に、どの遊戯者でも参加できること、対戦ゲームであること、参加・不参加が自由であること、をいう。図8は、ゲーム装置1がインターネットプロバイダ9、ネットワーク3及び特定インターネットプロバイダ5のそれぞれを介して副サーバーに接続した場合のブロック図が示されている。副サーバー73は、この図8では「ワールド」と称しており、第一ワールド73Aから第五ワールド73Eの5ワールドの構成を備えている。各ワールドは同一構成となっているため、以下では、第一ワールド73Aを例にとり、その詳細構成を説明する。認証サーバー72によって、認証された遊戯者は、ゲートサーバー71から、この第一ワールド73Aでどのようなゲームを行っているか、並びに大会情報、スポンサー、メンテナンス時間の情報等が報知される。このゲートサーバー71には、前記第1号サーバー(1号プレイサーバー)73a、第2号サーバー(2号プレイサーバー)73b、…、第10号サーバー(10号プレイサーバー)73jによって構成されている。各プレイサーバーは同一構成となっているため、以下では第1号サーバー(1号プレイサーバー)73aを例にとり、プレイサーバー内の構成を説明する。第1号サーバー73aに遊戯者の端末装置が接続されると次の環境が遊戯者側端末装置に提供される。すなわち、遊戯者は先ず、あたかも温泉旅館(ホテル)のロビー(大広間)75の如きスペースに入る。このサーバーにはロビーに対応する記憶領域が存在する。このように第1実施形態はゲームシステムを「温泉」に模しているため、適宜ゲームシステム自体を「温泉」と称する。次いで、遊戯者は、前記ゲートサーバー71によって案内報知された後の選択によって、第1号サーバー73aのメモリ領域に割り当てられ、選択された部屋に入ることができる。このロビー75が所謂待合室であり、遊戯者はこのロビー75で遊戯室(01号〜224号の各室75R)を選択することができる構造と

なっている。各プレイサーバーは、占い部屋、将棋部屋、トランプ部屋、又は麻雀部屋等の遊戯に割り当てられている。特定のプレイサーバーの各部屋は、麻雀等の遊戯のための遊戯室となっており、それぞれ定員を持っている。遊戯者が希望する号室が定員以内であれば入室可能であり、定員を超えていれば入室不可となる。遊戯室に入った遊戯者は、既にその遊戯室に入っている他の遊戯者と麻雀などの通信対戦ゲームを実行することができる。どのワールドに入るか否かは、遊戯者の選択による。図9は、上記で説明したワールド73A（或いは、73B乃至73E）における、各プレイサーバー（第1号サーバー乃至第10号サーバー）のクライアント（ゲーム装置端末/遊戯者）の入室状況を示している。ロビー75にいる3人のクライアントは、ネットワーク接続が完了し、これから様々なゲームの中から何れかを選択する段階を示している。一方、各号室（図28では、01号室と02号室）に入室したクライアントは、それぞれの号室でのゲーム対戦が可能となる。また、図9に示される如く、各号室（図9では、03号室の下に記載した号室）には、プレイサーバー73a（或いは73b乃至73j）を中心として、入室している複数のクライアントが所有するゲーム装置1a、1b、1cとの間で、通信が可能となっており、ルール（ユーザー設定の特別ルール）や名刺交換、対戦の準備が整った旨の連絡等がパケット通信によって送受信される。これらの情報は、全てプレイサーバー73A乃至73Jによって管理され、例えば、この号室がトランプを使ってゲーム対戦する号室であるならば、プレイサーバー73A（では、最初に配られる全員の手札の内容について何が出されたか、或いはゲーム対戦中の手札の内容等を一括管理するようになっている。なお名刺とは、各ユーザーが自己を特定する情報、キャラクタ等をデジタルデータで表示したものである。図10は本発明に係るゲームシステムのデータベースの構成を示す機能ブロック図である。共通データベースには、「システムID」、「ユーザ名」、「個人のID」、「登録回数」、「パスワード」、「電話番号」、「登録日」、「登録番号」、「性別」、「住所」、「職業」、「年齢/誕生日」、「本名」、「旧バージョンプログラムで登録済か否か」が格納された固定領域、「個人アクセス回数」、「メールアドレス」、「プロバイダID」、「最終アクセス日」が格納された順変動領域、「私書箱メッセージ」が格納された私書箱領域、「所有アイテムデータ」、「所有金額データ」、「各ゲームランク」、「各ゲームポイント」、「アクセス時間累計」、「プロフィール」、「不適当な行為に関する情報」が格納された変動領域が設けられている。一方、レジストサーバには「システムID」、「各サーバー名のDL」、「全体のアクセスカウンタ」、「システムIDの警告レベル」が格納され、課金サーバには「プロバイダID」、「課金情報」、「接続許可」の情報が格

納され、ゲートサーバには「各クライアントの接続ルーム番号」、「ニュース」、「スポンサーバナー」、「大会設定データ」、「タワー設定データ」が格納されている。ゲーム装置1はレジストサーバに対して接続認証を求め、これに対してレジストサーバはIDなどをゲーム装置1に与える。ゲーム装置1は課金サーバに対して課金認証を求め、プレイサーバに対してプレイ情報を送信する。ゲーム装置1はゲートサーバからニュースをダウンロードし、またゲートサーバにおいて種々の情報を検索する。レジストサーバは、ゲーム装置1の接続に際して、共通DBの順変動領域にユーザ等の情報をアップロードし、温泉登録時に固定領域にユーザ等の情報をアップロードする。プレイサーバは、ゲーム毎に共通DBの変動領域のデータをアップロードし、ネット接続時に変動領域のデータをダウンロードする。さらに、プレイサーバはログ管理サーバにログをアップロードする。各ユーザの不適当な行為に関する情報は変動領域に格納され、各ユーザ毎、ゲーム毎の管理が可能である。図11は本発明に係るゲームシステムの課金認証に関する機能ブロック図を示す。ゲーム装置1はまず利用権購入サーバを介して課金認証サーバに接続し、利用権を購入する。この利用権はユーザが利用を希望するキャラクタやコンテンツ毎に購入する。これによって温泉におけるゲームの利用が可能になる。次に温泉レジストサーバに接続する。温泉レジストサーバは課金認証サーバに対して接続許可の認証を行い、課金認証サーバが接続許可の回答をしたときに、ゲートサーバに接続する。このゲートサーバから接続可能なゲームコンテンツに接続する。温泉では利用権を購入したコンテンツのみが接続可能である。各コンテンツに対する接続可否の判断は、接続時点にまとめて行い、その判断はゲートサーバのワークエリアに保持される。これによってその後の接続可否判断を課金認証サーバにアクセスせずに知ることができ、課金認証サーバの負担を軽減し得る。

（システムの処理の流れ）図12乃至図21に基づいて上記ゲームシステムの処理の流れを説明する。図12において、ゲーム装置1の電源を投入すると（1101）、TVモニタ4にタイトル画面が表示される（1102）。このとき適宜コマーシャル映像を表示する。次にシングルマップを表示し（1103）、ネットワーク3との接続態様の選択を可能にする。接続態様としては、通常接続（1105）、データ復活接続（1107）および復帰接続（1110）があるが、シングルマップでは通常接続とデータ復活接続を選択し得る。通常接続したときには、ネット玄関（1106）、ネットマップ（1107）、大広間（1108）が順次表示され、ここから各ゲームの実行（1109）に移行し得る。1つのゲームを終了すると他のゲームに移行でき、あるいは復帰シーケンス（1110）に移行し得る。図33はネットマップの画面を示し、そのメニューの選択

により、ユーザはゲーム、電報等のコミュニケーション、友達との出会が可能である。図中「温泉」を選択すると、種々のゲームの実行や電報送受信等が可能になる。「カレンダー」を選択するとカレンダーやスケジュールツールを使用できる。「名刺」を選択すると他ユーザと交換した名刺を参照したり、整理することができる。「個人」を選択するとユーザ自身が使用するキャラクタその他の情報を参照、編集することができる。「設定」を選択すると、ゲームサウンド等を設定し得る。「ヘルプ」を選択すると、「温泉」で実行し得るゲームの解説を参照することができる。「大会」を選択すると、ゲームの大会のルール、順位等を参照することができる。また「ニュース」はゲームシステム全体に関するニュースの表示画面である。図中「タワー」はゲームのランキングとその収容人数の関係を与える概念である。図34に示すように、円柱状のタワーはランキングに無関係に収容人数は一定であり、ランキングにかかわらず難易度は一定である。図35に示すように上方に向かって直径が増大する逆三角錐状のタワーは上位ランキングほど収容人数が増加する。各ユーザが容易に上位ランク入ることができる。図33において「タワー」を選択すると、各ゲームのタワーの状況を参照することができる。以上をまとめると、「前記ゲームアプリケーションプログラムは成績ランク毎に収容人数が設定されていることを特徴とする請求項1乃至6のいずれか1項に記載のネットワークゲームシステム。」、「前記成績ランク毎の収容人数はタワーによって表現されることを特徴とする請求項7記載のネットワークゲームシステム。」となる。図13は通常接続(1105)の処理を示すフローチャートである。まず接続前チェック(1201)を行い、接続チェック(1202)の後に、レジストサーバ認証チェック(1203)を行う。図14はデータ復活接続(1107)の処理を示すフローチャートである。データ復活接続では、各ユーザが個人情報処理機10に保持していたデータを破損した際、共通DBの変動領域におけるデータ復活レジストサーバ(図示せず。)のデータに基づいて、可能な限り復活させる処理である。まずデータ復活接続前シーケンス(1301)を実行し、データ復活接続チェック(1302)の後に、データ復活レジストサーバ認証チェック(1303)を行う。認証の結果復活が許可されたときは、そのユーザのデータをゲーム装置にダウンロードする。以上をまとめると、「前記ゲーム端末装置には各ユーザの情報が保存され、この情報が破損したときに、前記認証サーバに保存されている情報に基づいて、前記情報の全部又は一部を復活し得ることを特徴とする請求項1乃至8のいずれか1項に記載のネットワークゲームシステム。」、「前記ゲーム端末装置から前記認証サーバに対して前記情報の復活の要求があったときは、認証サーバはユーザのIDおよびパスワードを認証することを特徴とする請求項9に記載

のネットワークゲームシステム。」となる。図15は、図13の接続前チェック(1201)の処理を示すフローチャートである。まずサインアップチェック(1401)を行い、チェックに合格したときはモデムのチェック(1402)を行う。チェックが不合格であったときは警告メッセージを表示する(1406)。モデムチェックが合格であったときは、そのユーザがキャラクタを有するか否か問い合わせ(1403)、キャラクタを有しないときはキャラクタを作成するか否か問い合わせ(1412)。キャラクタが存在したときは、旧バージョンのデータであるか否か問い合わせ(1404)、旧バージョンデータであるときは現バージョンへのデータコンバートに関するメッセージを表示する(1408)。現バージョンのデータのときはユーザが既にIDを有しているか(ユーザとして登録しているか。)問い合わせ(1405)。IDを有していないときは新規登録に関するメッセージを表示し(1409)、IDを有するときはパスワードが保存されているか否かチェックし(1414)、保存されていなければパスワード入力画面(1415)に移行する。次にゲームシステム提供会社のID、パスワードが保存されているか否かを問い合わせ(1416)、保存されていなければ会社パスワード入力画面(1417)に移行する。保存されていたときは、接続チェック(図2の1202)に移行する。図16は、図13の接続チェック(1202)の処理を示すフローチャートである。接続処理は、時間にして数分程度要することが普通である。そこで、この接続待ち時間を利用して、まずエキストラゲーム(ミニゲーム)を画面に表示(1501)して遊戯者がこの遊戯を実行可能にしている。この状態でゲーム装置1はダイヤルを開始し(1502)、接続後に、ゲームサーバにおいて接続チェックシーケンスが実行される(1503)。ここで接続状態が良好か否か判断し(1504)、不合格のときはそれが課金に起因したもののか否か判断する(1511)。課金に起因するエラーであったときは課金ページに移行し(1512)、そうでなかったときは警告メッセージを表示して(1514)、再接続を問い合わせ(1515)。再接続のときはダイヤル開始(1502)に戻り、そうでないときはPPP切断(1516)の後、シングルマップ(1103)に戻る(1517)。課金ページ(1512)の処理の後に、オートセーブ、リブートの処理を行い(1513)、シングルマップに戻る(1517)。接続状態チェック(1504)が合格であったときは、個人情報処理機10(VMと表現する。)が利用番号を有するか否か判断する(1505)。利用番号を有しない(新規)であったときは、その利用番号のためのゲーム利用料が支払われているか判断する(1507)。利用料払い込み済みであるときはレジストサーバ認証チェック(1203)に移行する。利用料が不足であるときは、警告メ

ッセージを表示し(1508)、PPP切断(1509)の後に、シングルマップに戻る(1510)。従ってユーザ毎、ゲーム毎に課金情報を管理し得る。図17はレジストサーバ認証チェック(1203)の処理を示すフローチャートである。まずゲーム装置1をゲームサーバに接続したときの反応をチェックする(1601)。サーバに接続可能であったときは、旧バージョンプログラムのIDが存在するか否かをチェックし(1602)、旧バージョンIDが存在したときには認証シーケンスを実行する(1604)。旧バージョンIDが存在しないときは、個人情報処理装置(VM)に現バージョンプログラムのIDが存在するか否かを判断し、存在したときはそのユーザの不適當な行為についてチェックを行う(1610)。現バージョンのIDが存在しなかったときは、新規ユーザとして、利用番号を設定し(1605)、同意書に同意するか否かを問い合わせる(1606)。同意書に同意するときは、ユーザが使用を希望する名前(ユニーク名)が使用可能か否かをチェックし、使用可能であるときはIDを発行し、自動保存する(1608)。使用不可であったときはユニーク名を変更するか否かを問い合わせ(1609)、変更するときは、ユニーク名入力シーケンス(1612)を実行した後に、ユニーク名チェック(1607)に戻る。ユニーク名を変更しないときはPPP切断(1613)、警告メッセージ表示(1614)の後にシングルマップに戻る(1615)。不適當ユーザのチェック(1610)で問題がなかったときは、ネット玄関に移行する(1611)。図18はデータ復活前シーケンス(1301)の処理を示すフローチャートである。まずサインアップチェック(1701)を行い、チェックに合格したときはモデムのチェック(1702)を行う。チェックが不合格であったときは警告メッセージを表示する(1703)。モデムチェックが合格であったときは、そのユーザがキャラクタを有するか否かを問い合わせ(1704)、キャラクタを有しないときは復活データ保存先を選択する処理に移行する(1412)。キャラクタが存在したときは、現キャラクタを保存するか否かを問い合わせ(1705)、保存するときはセーブシーケンスを実行する(1706)。保存しないときは、復活データ保存先を選択する処理に移行する(1412)。復活データ保存先選択(1412)の後に、個人情報処理機10へのセーブシーケンスを実行する(1708)。ここでは個人情報処理機10の容量、書き込み可否も判定する。次に復活させるキャラクタの名前、パスワードを入力するデータ復活入力(1709)を実行する。ステップ1704～1709はゲーム装置1上のオフライン処理であり、ネットワーク接続時間を極力短縮する。ここでネットワークに接続するために、ID、パスワードが保存されているか否かを問い合わせ(1710)、保存されていなければID、パスワードを入力させる(171

1)。ID、パスワードが保存されていなかったとき、またはID、パスワード入力(1711)後、ゲームシステムサービス提供会社のID、パスワードが保存されているか問い合わせ(1712)、保存されていればデータ復活接続チェック(1302)に移行する。保存されていなければ、パスワードを入力させ(1713)した後、データ復活接続チェック(1302)に移行する。図19はデータ復活接続チェック(1302)の処理を示すフローチャートである。図16と同様、接続待ち時間を利用して、まずエキストラゲーム(ミニゲーム)を画面に表示(1801)して遊戯者がこの遊戯を実行可能にしている。この状態でゲーム装置1はダイヤルを開始し(1802)、接続後に、ゲームサーバにおいて接続チェックシーケンスが実行される(1803)。次に接続状態をチェックし(1804)、不合格のときはそれが課金に起因したものか否かを判断する(1811)。課金に起因するエラーであったときは課金ページに移行し(1812)、そうでなかったときは警告メッセージを表示して(1814)、再接続を問い合わせる(1815)。再接続のときはダイヤル開始(1802)に戻り、そうでないときはPPP切断(1816)の後、シングルマップ(1103)に戻る(1817)。課金ページ(1812)の処理の後に、オートセーブ、リポートの処理を行い(1813)、シングルマップに戻る(1817)。接続状態チェック(1804)が合格であったときは、個人情報処理機10(VMと表現する。)が利用番号を有するか否かを判断する(1805)。利用番号を有しない(新規)であったときは、その利用番号のためのゲーム利用料が支払い済みであるときはデータ復活レジストサーバ認証チェック(1303)に移行する。利用料が不足であるときは、警告メッセージを表示し(1808)、PPP切断(1809)の後に、シングルマップに戻る(1810)。図20はデータ復活レジストサーバ認証チェック(1303)の処理を示すフローチャートである。まずゲーム装置1をゲームサーバに接続したときの反応をチェックする(1901)。サーバに接続可能であったときは、ユニーク名、パスワードをチェックする(1902)。ユニーク名、パスワードが正しいものでなかったときは、誤入力回数をカウントし、所定回数(例えば3回)に達したか否かを判断する(1907)。所定回数に達する前には、警告メッセージを表示するとともにデータ復活入力を促し(1910)、DB反応チェック(1901)に戻る。所定回数に達したときは、警告メッセージを表示し(1908)、PPPを切断するとともに、キャラクタ選択シングルマップに戻る(1909)。ユニーク名、パスワードが正しかったときは、DB登録フラグ、ユニーク名、ID等をダウンロードし、個人情報処理機10に保存し、メッセージを表示する。ここでユーザの不適當な行為についてチェックを行い(1904)、問題が

なかったときは、ネット温泉に接続するか否か問い合わせ(1905)、接続するときはネット玄関に移行する(1906)。問題があったときは、警告メッセージを表示し(1908)、PPPを切断するとともに、キャラクタ選択シングルマップに戻る(1909)。ネット温泉に接続しないときも、PPPを切断するとともに、キャラクタ選択シングルマップに戻る(1909)。図21は復帰シーケンス(1110)の処理を示すフローチャートである。まずTCPの切断を確認し(2001)、現在の状態を判定する。復帰シーケンスを実行する状態は「ゲーム中」、「更衣室」、「その他」に分類できる。「ゲーム中」は文字どおりゲームを実行しているときであり、「更衣室」はゲームの合間の着替えの状態である。「その他」としては、「大広間」、「ネットマップ」や、温泉に設けられた「温泉茶屋」がある。「ゲーム中」に復帰するときは、まずゲームを停止し(2003)、復帰画面やエラーメッセージを表示する(2005)。復帰するか否か確認し(2008)、復帰しないときはシングルマップに戻る(2010)。復帰するときは、PPPを切断するか否か問い合わせ(2011)、TCPのみの切断であるときは復帰処理を行う(2016)。PPPを切断するときは、ミニゲームを実行し(2012)、復帰が可能であるか否か判断する(2013)。復帰可否の判断は復帰処理(2016)の後にも実行する。復帰可能であったときは、ニュースを表示し(2014)、元のゲームに復帰する(2015)。復帰不可であったときは、エラーメッセージ表示(2017)、ニュース表示(2018)の後に、大広間に移行する(2019)。「更衣室」の状態であったときは、すぐに再接続するか否か問い合わせる(2004)。回答がNOであったときは、退出のメッセージを表示した後に更衣室を退出し(2006)、シングルマップへ移行する(2010)。すぐに再接続するときは、PPPを切断するか否か確認する(2020)。切断するときは、ミニゲームを開始した(2021)後、接続シーケンスを実行する(2022)。その後ニュースを表示し(2023)、ネットマップへ移行する(2024)。PPPを切断しないときも、ニュースを表示し(2023)、ネットマップへ移行する(2024)。

(エキストラゲーム)以下、エキストラゲーム(ミニゲーム)の実行制御ルーチンを図22に従い説明する。このルーチンは、図16、図19の接続処理と並行処理される。但し、接続待機時間で実行できるようにするために、エキストラゲームは、簡単なルールを持ったミニゲームに設定されている。図22に示される如く、接続処理と同時に並行して、ステップ2101ではエキストラゲームプログラムをワークRAMから読み出す。次に読み出したゲームプログラムを起動し(2102)、ゲームを開始する(2103)。このゲームの開始に基づいて

ゲーム画面が表示される(2104)。このエキストラゲームの内容は、図23に示される如く、主オブジェクト500に対して、このオブジェクトを妨げる妨害物520を弾き飛ばすという簡単なゲームであり、遊戯者はゲーム装置の操作部を使用して、主オブジェクトを左右に移動させて妨害物を弾くようにする。なお、画面上には、プロバイダと接続中である旨の表示(例えば、「せつぞくちゅうです」)が常時なされると共にゲーム開始からの経過時間が時々刻々と表示される(2105)。遊戯者はゲーム操作をしていても、プロバイダとの接続中であること、並びに経過時間を把握することができる。また、このゲームの得点表示も画面になされる。プロバイダとの接続が完了するかあるいは失敗すると(2106)、このエキストラゲームはゲーム途中で強制的に終了して(2107)、図16のステップ1502あるいは図19のステップ1802に戻る。このとき、前記「せつぞくちゅうです」の表示が、「ネットにせつぞくしました」に変わる。一方、回線のビジーや定員オーバー等により接続に失敗した場合には、「せつぞくにしました」の表示がなされる。このエキストラゲームは、図12のステップ1109で実行される本編(メインプログラム)とは無関係であり、また、ゲーム中に得た得点等は、ゲーム終了時にクリアされる。エキストラゲームは、プロバイダとの接続までの「つなぎ」であることに適した内容であれば良い。一方、例えば初期設定(デフォルト値では関連なしが選択されている)により、このエキストラゲームで得た得点を本編のゲームに加算するといったように、エキストラゲームと本編のゲームとを関連させてもよい。

(ゲーム画面のユーザ毎の変化)図12のステップ1109においてゲームを実行する際には、ゲーム装置1は、副サーバー73、ゲームシステムにおいて実行されているゲームの状況に関するデータをダウンロードする。ここで、ゲームの状況に関するデータとは、第何号のサーバー73a、73b、…、73jでいかなるゲームが行われているか、現在どのようなゲーム大会がシステム上で実行されているか等の情報を各ゲーム装置に表示するデータ群である。このデータ群はユーザ毎に選択され、ゲーム画面、音響等をユーザの嗜好に合致させる。図24はゲーム実行時にデータを選択するための処理を示すフローチャートである。まず、図15のキャラクタ作成(1412)においてユーザの性別、職業、嗜好等を入力させる(2301)。このデータは個人情報処理機10(VM)に保存される(2302)。その後ネットに接続すると(図12のステップ1105)、ゲーム装置1はユーザのデータを個人情報処理機10からゲームサーバに送信し(2304)、共通DBに格納する。次にゲーム装置1は、ユーザのデータに基づいて、ゲームサーバに対して必要なデータを要求し、取得する。データの取得をクライアント側(ゲーム装置1)が

行うこととしたので、ゲームサーバの負担は軽減される。取得したデータはゲーム装置1の電源をOFFにするまで、そのワークエリア内に保持される。ここでゲームを実行すると(2306)、ゲーム状態に応じてダウンロードしたデータを処理する(2307)。例えば図25に示すように、ゲーム画面の右部および下部に可変領域VAを設け、その他の領域を固定領域FAと設定しておき、固定領域FAにはユーザに関わらず一定の画像を表示し、可変領域VAにはユーザ毎に異なる画像を表示する。図26、図27は異なるユーザのために構成されたゲーム画面を示す。両者の固定領域FAには、ゲームキャラクタCHが表示され、ゲームが進行していくが、可変領域VAにおいては、川の流れが表示されたり(図26)、野原の風景が表示される(図27)等、ユーザによって変化が与えられる。

(ブロードキャストにおける画面変化) ユーザに応じた画面その他のデータ変更はネットワークにおけるブロードキャストにおいても実現できる。図28はニュース配信の処理を示すフローチャートである。図28において、ニュースの配信の実行には、例えば以下の3態様がある。

(1) 運営側がユーザ全員にニュースを配信すべくデータをサーバにアップロードする場合(2701)。これは緊急メンテナンスやイベント等の連絡に使用される。

(2) サーバが全体情報から判断して行う自動配信(2702)。これは自動メンテナンスや接続人数の連絡等に使用される。

(3) クライアント(ユーザ)の要望に対応した配信(2703)。これは、例えばユーザがゲームで大きなポイントを得た(麻雀の役満等)ことを第3者に知らせたい場合に利用し得る。これらのニュース配信の判断が行われると、サーバ側にニュースとして配信され(2704)、ネット接続者(ユーザ)全員に対してニュースが配信される(2705)。一方、ゲーム装置1はユーザの嗜好、要望に応じてニュースを表示するか否かを判断する(2706)。この判断に基づいてニュースを選択的に表示する(2707)。このようにクライアント側(ゲーム装置1)で表示、非表示を判断することによりサーバの処理負担を軽減し得る。ニュース配信は図21のステップ2014、2018、2023等において実行され、データロードの待ち時間等が利用される。図29、図30は異なるユーザのためにニュース配信した画面を示す。これらの画面ではニュース表示領域は画面下部に設定され、上部には「しばらくお待ちください」、「NOW LOADING」のメッセージが表示される。図29ではサッカーを好むユーザのためにスポーツ用品店のコマーシャルが表示され、図30では旅行を好むユーザのために旅行会社のコマーシャルが表示されている。ユーザに応じたデータ変更の態様は以上に限

定されるものではなく、ゲームその他の演出、ゲームその他の画面各プレーン、装飾、ゲームキャラクタ等多様である。以上をまとめると、「前記ゲームサーバは、前記認証サーバに格納された各ユーザの情報に基づいて、前記ゲーム端末装置で実行されるプログラムのためのデータをユーザ毎に変化させることを特徴とする請求項1乃至10のいずれか1項に記載のネットワークゲームシステム。」、「前記ゲーム端末装置の表示画面には固定領域と可変領域が設けられ、この可変領域に表示すべき画像を変化させることを特徴とする請求項11記載のネットワークゲームシステム。」、「前記ゲーム端末装置で実行されるプログラムは、ゲームアプリケーションプログラムであることを特徴とする請求項11又は12に記載のネットワークゲームシステム。」、「前記ゲーム端末装置に配信するブロードキャストをユーザ毎に変化させることを特徴とする請求項11又は12に記載のネットワークゲームシステム。」となる。

(仮想通貨) 図11に示したように、ゲームを行うためには利用権購入サーバにおいて利用権を購入する必要があり、そのためにゲームシステム内で仮想通貨が定義されている。この通貨は現実の通貨に対応するもの、現実の通貨と無関係なもののいずれでもよい。このような仮想通貨が流通するゲームの世界において、購入すべき商品(ゲーム中の武器、薬草等のアイテム等)に物価変動を生じさせることにより、ゲームはより現実感を帯びる。図31は物価変動の一例を示す。流通している通貨の総量(ユーザ所持金合計)をM、3種のアイテムの価格(物価)をP1、P2、P3、これらアイテムの供給量を一定として、これらM、P1、P2、P3の変化を示すグラフである。ここでは、ゲームに参加するユーザは漸増することによりMが増加し、これにともなってP1~P3が上昇し、インフレ傾向が現れている。図32の式(1)は、より一般に、n個のアイテムの価格P1、P2、...、Pn、その変化量を $\Delta P1$ 、 $\Delta P2$ 、...、 ΔPn 、物価指数PL、アイテム供給量S1、S2、...、Sn、アイテム供給量の変化量を $\Delta S1$ 、 $\Delta S2$ 、...、 ΔSn 、各ユーザの所持金をI、通貨総量の変化量を ΔM として、価格変動を定義する式である。 η_{ij} を要素とする $n \times n$ 行列は、各アイテムの供給量変動の、他のアイテムの価格に対する影響を示す相互相関である。式(2)に示すように、物価指数PLは ΔM に定数 α を乗じて得られる。また式(3)に示すように、MはIの総量として与えられる。仮想通貨の価値変動と同様、ゲーム中に現れるアイテム、キャラクタ等の価値、効力、威力、その他の属性に関しても変化を生じさせることが可能であり、例えば薬草の効力がその販売数量の増加にともなって低下する等の設定により、ゲームをより魅力的なものとするができる。

(出会い系システム) 図36~図39は、図33のネットマップにおいて「友達を探す」を選択したときに実行

される出会い系システムの処理を示すフローチャートである。出会い系システムは温泉（ゲームシステム）に入場したユーザが友達を欲しいと思ったときに、極力そのユーザと共通の嗜好を持つユーザを紹介するシステムである。図36において、ユーザがネットマップの「友達を探す」を選択すると、ゲームサーバ7はそのユーザの個人情報をチェックし、出会い系システムを使用されるか否か判定する（3501）。例えば不適当な行為によりゲーム等の使用が禁止されているユーザについては使用許可を与えない。このとき、警告を表示し（3506）、処理を終了する。利用可能であったとき、そのユーザが個人情報を登録しているか否か判断する（3502）。未登録（新規ユーザ）であったとき、利用方法説明画面を表示し（3503）、友達の紹介を求めるか否か再確認する（3504）。登録済みであったときは、利用方法説明をせずにステップ3504に移行する。友達の紹介を求めていることを確認したときは、紹介方法選択（3505）に移行し、紹介を求めているときは直ちに処理を終了する。紹介方法選択（3505）では、「今すぐ」、「おまかせ」、「こだわりオプション」のいずれかを選択し得る。「今すぐ」は、すぐに紹介を受けられる友達を紹介するサービスである。「おまかせ」はユーザの個人情報に基づいて、ゲームサーバによって、自動的に最適な友達を抽出し、紹介するサービスである。「こだわりオプション」は、ユーザが紹介してほしい相手のプロフィールをある程度指定し、これに適ったユーザを紹介するサービスである。「今すぐ」が選択されたときには、まずユーザの個人情報を入力させる（3506）。個人情報は新規登録の際に入力するだけでなく、その後の利用時に、必要に応じて更新情報、追加情報を入力する。ユーザは待ち受け緊急度、優良度によって、レベル1～3のような段階で表現され、「今すぐ」のユーザは、レベル1に登録され（3507）、マッチング処理（3513）が実行される。レベル1は最も優先的に紹介すべきユーザであり、レベル2は優先度がより低く、レベル3はさらに優先度が低い。「おまかせ」が選択されたとき、ユーザの個人情報を入力させ（3508）、レベル2に登録（3509）した後にマッチング処理（3513）を実行する。個人情報の新規登録更新、追加の取り扱いは「今すぐ」と同様である。「こだわりオプション」が選択されたとき、ユーザの個人情報を入力させ（3510）、レベル3に登録（3511）した後にマッチング処理（3513）を実行する。個人情報の新規登録更新、追加の取り扱いは「今すぐ」、「おまかせ」と同様である。以上のレベルはマッチング処理の段階で変更される。また優良ユーザはランクが高められ、登録後時間が経過するとレベルが下げられる。図37において、マッチング処理（3513）に際しては、ユーザのレベルに応じて相手ユーザを検索し（3601）、対象者が存在するか否か判断する（36

02）。対象者が存在したときは、その中から1人の対象者を抽出し（3603）、ユーザおよび対象者に紹介状を送信する（3604）。対象者が居なかったときは、ユーザがレベル3か否か判断し（3605）、レベル3でない場合、前回のレベル変更からの時間を計測するタイマを参照し、所定時間が経過したか否か判断する（3606）。所定時間経過していたときはレベルを「1」増加させ（3607）、タイマをリセットする。レベル3のときはそれ以上レベルを下げる（増加させる）ことができないので、レベルを変更せずに処理を終了する。このように徐々にレベルを低下させれば、より新しいアクセスを優先的に処理でき、ユーザに好印象を与えることができる。図38において、検索処理（3601）に際しては、まずユーザのレベルLと等しいレベルLを検索対象のユーザとする（3701）。レベルLの対象者について、ユーザと嗜好等がある程度似ているユーザを検索し（3702）、そのようなユーザが存在したときは、既に名刺を交換している（知己）対象者を除去し、最終的に1名のみに絞る（3703）。これによって「対象者有」の判断となる。ステップ3702で対象者が存在しなかったときは、レベルLが3であるか否か判断し（3705）、3でなかったときはレベルLを「1」増加させ（3706）、ステップ3702に戻る。レベルLが3のときはそれ以上レベルを下げる（増加させる）ことができないので、レベルを変更せず、「対象者無」の判断をする。紹介状送受信処理（3604）に際しては、「友達を探す」を選択したユーザと検索処理で抽出された対象者に対して紹介状を送信する。紹介状の送受信は前記「電報」のシステムを利用して行う。紹介状は依頼者と、検索された対象者を区別せず、対等のユーザとして取り扱い、紹介状に対する処理は各ユーザに任される。図39は一方のユーザに注目した紹介状の処理を示すフローチャートである。ここでは相手方は紹介状に対する返信を行うか否かに分けて説明するため、相手方返信の判断ルーチン（3801）を付加する。相手方が返信する場合、ユーザはまず紹介状を受信し（3802）、これを開封するか否か判断する（3803）。開封したときは、ユーザは相手方のプロフィールを参照し（3804）、これに対する返信を行うか否か判断する（3805）。返信するときは電報発信（3806）に移行し、返信しないときは紹介状が消滅する（3807）。さらにユーザは相手方の返信を受信し（3808）、この返信に対する返信電報を発信するか否か判断する（3809）。前記紹介状が未開封であった場合、返信参照とともに再度開封の機会が生じる。返信する場合は電報を発信し（3810）、発信しない場合は処理を終了する。相手方が返信しない場合、ユーザはまず紹介状を受信し（3811）、これを開封するか否か判断する（3812）。開封したときは、ユーザは相手方のプロフィールを参照し（3813）、こ

れに対する返信を行うか否か判断する(3814)。返信するときは電報発信(3815)に移行し、返信しないときは紹介状が消滅する(3816)。

(温泉のサブメニュー)図33は「温泉」を選択したときのサブメニューを表示している。図40は、サブメニューにおいて「電報を見る」を選択したときに表示されるサブメニューを示しており、ここではユーザが受信した電報を参照し得る。図41は、サブメニューにおいて「電報を送る」または「友達を探す」を選択したときに表示されるサブメニューを示しており、ここでは、他ユーザに対して電報を送ることができ、あるいは、出会い系システムを起動し得る。図42は、サブメニューにおいて「温泉News」を選択したときに表示されるサブメニューを示しており、ここでは、温泉に関するニュースを参照し得る。図43は、サブメニューにおいて「情報」を選択したときに表示されるサブメニューを示しており、ここでは、ゲームの参加者等の情報を参照し得る。図44は、図43のサブメニューにおいて「接続」を選択したときに表示されるサブメニューを示しており、ここでは、「温泉」の接続時間その他を参照し得る。図45は、サブメニューにおいて「ゲーム中断」を選択したときに表示されるサブメニューを示しており、ここでは、そのとき実行しているゲームを中断し得る。中断の態様としては、「離席」、「ゲーム終了」、「ネット切断」および「温泉終了」がある。図46は図33のサブメニューにおいて「カレンダー」を選択したときに表示されるサブメニューを示しており、ここでは、カレンダーを参照することができる。図47は図46で「カレンダーを見る」のコマンドを実行したときに表示されるカレンダーの例を示す。図48は図33のサブメニューにおいて「名刺」を選択したときに表示されるサブメニューを示しており、ここでは、「名刺を見る」によって名刺を参照し、あるいは「名刺を整理」によって名刺を整理することができる。図49は図48で「名刺を見る」のコマンドを実行したときに表示される名刺の例を示す。図50は図48で「名刺を整理」のコマンドを実行したときに表示される名刺リストであり、「順番」コマンドによって配列を変更したり、複数名刺をファイルに格納したりすることができる。図51は図33のサブメニューにおいて「個人」を選択したときに表示されるサブメニューを示しており、ここではユーザ自身のキャラクタその他を参照、編集し得る。図52は、図51のサブメニューにおいて「パーツ」または「アイテム」を選択したときに表示されるサブメニューを示し、キャラクタのパーツを参照、編集したり、種々のアイテムを参照し得る。図53は、図51のサブメニューにおいて「名刺」を選択したときに表示されるサブメニューを示し、自身の名刺を参照、編集し得る。図54は、図51のサブメニューにおいて「ペット」または「成績」を選択したときに表示されるサブメニューを示し、保有

しているペットまたは自身の成績を参照し得る。図55は図33のサブメニューにおいて「設定」を選択したときに表示されるサブメニューを示しており、ここでは「ゲーム」、「チャット」、「アクション」、「ユーザ」、「操作」、「サウンド」、「ネットワーク」に関して種々の設定を行い得る。図56は、図55のサブメニューにおいて「ゲーム」または「アクション」を選択したときに表示されるサブメニューを示し、ゲームに関する設定を行ったり、チャットを行うことができる。図57は、図55のサブメニューにおいて「アクション」または「操作」を選択したときに表示されるサブメニューを示し、各ゲームにおける勝利、敗北等の成績を参照したり、入力装置の操作方法の設定等を行い得る。図58は、図55のサブメニューにおいて「ユーザ」を選択したときに表示されるサブメニューを示しており、ゲームシステムに接続するための電話料金等を表示し得る。図59は、図55のサブメニューにおいて「サウンド」または「ネット」を選択したときに表示されるサブメニューを示し、ゲームのサウンドやネットワークの設定を行い得る。図60は図33のサブメニューにおいて「ヘルプ」を選択したときに表示されるサブメニューを示しており、ここでは種々のゲームについての説明を参照し得る。ここではゲーム名を選択する。図61は、図60で1つのゲームを選択したときに、その説明を表示する画面である。図62は図33のサブメニューにおいて「大会」を選択したときに表示されるサブメニューを示しており、ここでは大会が行われているゲームが示されている。図62で1つのゲームを選択すると、図63が表示され、そのゲームのランキングその他を示す。図64は図33のサブメニューにおいて「タワー」を選択したときに表示されるサブメニューを示しており、ここではタワー(図34、図35)が設定されているゲーム名が表示されている。図64で1つのゲームを選択すると、図65が表示され、そのゲームのランキングその他を示す。

(名前の自動入力)ユーザが電報等のためにメッセージを作成する際に、相手方ユーザの名前を入力する必要性が高い。そこでメッセージ入力時には、ゲーム装置1の特殊なキーについて、ユーザの名前が対応付けられる。図66は「おおはら」、「たなか」、「ふじした」、「はしもと」4名のユーザ名が1P、2P、3P、4Pのキーに対応付けられる。これによって、メッセージ作成が容易になる。キーと名前の対応関係は、ユーザが温泉のどの部屋に入ったかによって変更され、入力のある名前のみ取り入れられる。

[第2実施形態]図67～図74は、第1実施形態と同様のネットワークシステム上で実行される第2実施形態のゲームシステムを示すフローチャートである。図67において、ゲーム装置1(図1)の電源を投入すると(6701)、TVモニタ4にメーカ権利関係ロゴデモ

が表示される(6702)。このときネットワークに繋がる環境であるか否かを判断し(6703)、繋がる環境であったときはデモを実行し(6704)、繋がる環境でなかったときは、ネットワーク環境を推奨するメッセージを表示(6705)した後にステップ6704のデモに移行する。次に、ゲーム装置1においてタイトル画面が表示される(9706)。ここでゲーム装置1のスタートボタンを押すとメニューが表示され、以下の処理が選択可能となる。選択される処理は「シングルプレイ」(6708)、「ネットワークプレイ」(6709)、「オプション設定」(6710)、「ホームページ」(6711)および「チャットルーム」(6712)である。所定時間以内にスタートボタンが押されなかったときはデモ(6704)に戻る。図68はシングルプレイ(6708)の処理内容を示す。ここではストリートモード(6801)またはとことん対戦(6802)を選択可能である。ストリートモードでは、ゲームを選択でき(6803、6804、6805、6806)、選択されたゲームにおいてストーリーが展開される。ストーリーの中でキャラクタの要求に応えるように操作を続けていくと、ゲームを修得することが可能である。とことん対戦においても、ゲームを選択でき(6807、6808、6809、6810)、選択されたゲームにおいてキャラクタとの対戦を楽しむことができる。とことん対戦で好成績を上げると種々のアイテムを得ることができる。図69～図71はネットワークプレイ(6709)の処理を示す。図69において、まずネットワークプレイタイトル画面が表示され(6901)、新たなゲームか否かを選択する(6902)。新たなゲームであったときは、個人情報処理機10が使用可能であるかチェックし、必要に応じて警告を発する(6903)。次にオープニングイベントを実行する(6904)。新たなゲームでなかったときは、個人情報処理機10からデータをダウンロードする(6905)。ここで図70の処理に移行する。図70において、まずマイルーム(7001)を表示する。ここではユーザの現在の状況を表示し、かつネットワーク接続の準備をする。マイルームでは、キャラクタの移動によってネットワークに接続するための「出入口」(7003)、ユーザに対応したキャラクタを設定、編集するキャラクタメーキング(7004)、種々のアイテムの処理、管理を行う「アイテムの処理、管理」(7006)、パートナーヒーローを設定する「携帯キネマトロン」(7007)あるいはキネマトロン(7008)を選択し得る。図76はマイルームの表示画面を示す正面図である。マイルームは部屋を吹く抜け状に表示してなり、部屋内に、ユーザに対応したキャラクタCH、デスクDK、デスク上のキネマトロンKN、出入口DR、タンスST、ベッドBD、飾り棚SF、および種々のアイテムAMが表示される。ユーザはアイテムを自由に飾り

付け、取り外しすることができる。キャラクタCHはキャラクタメーキング(7004)において設定されたものである。デスクDKを選択すると、過去ゲームのプレイデータを閲覧したり、後述する信頼度(図83)をチェックしたり、名刺を管理する等の処理が可能である。なおマイルームの図中キャラクタFRは後述するチャットに際して、チャット相手をマイルームに招待したときに、チャット相手が表示された状態を示す。すなわち、通常のマイルーム入室時にはFRのようなキャラクタは存在しない。図77に示すように、キネマトロンKNはネットワーク上のパートナーヒーローPH(図)との通信、選択を行うための装置である。パートナーヒーローPHはネットワークに入る際にユーザに随行するパートナーであり、花魁を模して形成されている。図70において、キネマトロンでは、パートナーヒーローPHとのチャット(7010)、ユーザ登録(7011)、占い、おもしろ情報(7012)、少年レッド(7013)を選択し得る。出入口DRは開口であり、キャラクタCHここから外に出るとネットワークに接続される。キネマトロンKNでは、パートナーヒーローPHのメッセージMが適宜表示され、パートナーヒーロー選択の参考となる。タンスSTを選択すると、パートナーヒーローPHのためのパーツを選択したり、パートナーヒーローPHからのプレゼントを保管し得る。ベッドBDを選択すると、ゲームデータがセーブされる。従ってゲームを中断するときはベッドBDを選択する。飾り棚SFはアイテムAMの整理、部屋の模様替え等に使用する。マイルームには壁、床、飾り棚SFにアイテムを飾ることができる。出入口DRからキャラクタCHが出ると、図70のフローチャートにおいてネットワークへの接続状態になる。接続までの待ち時間においてはミニゲームが実行される(7009)。次に中央広場(7014)に移行する。中央広場では広場の風景が表示されるとともに、キネマトロンKN(7008)で選択したパートナーヒーローPHが表示される。ここで図71の処理に移行する。以上をまとめると、「複数のゲーム端末装置と、各ゲーム端末装置に接続され、当該ゲーム端末装置を使用するユーザの情報を保持する個人情報処理手段であって、当該ユーザおよび他のユーザが自己を特定するキャラクタ等を保持し得る個人情報処理手段と、ゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するためのゲームサーバーとを有し、前記複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、各ユーザは、ゲームサーバに接続したときに自己のキャラクタとともにゲームに随行するパートナーを設定し得ることを特徴とするネットワークゲームシステム。」となる。図71において、まずネットワークワールドマップ(図78)に移行し(7101)、帝都とフランスのパリを模した街路

俯瞰図を背景として、教会イベント(7103)のアイコン(図示せず。)、出会の広場イベント(7104)のアイコンIK7701、エッフェル塔ゲーム(7105)のアイコン(図示せず。)、凱旋門ゲーム(7106)のアイコンIK7702、シャノールマップ(7107)のアイコンIK7703、深川ゲーム(7108)のアイコンIK7704、ランキングタワー(7109)のアイコンIK7705、熱海ゲーム(7110)のアイコンIK7706、帝劇マップ(7111)のアイコンIK7707、浅草ショップ(7112)のアイコン(図示せず。)、煉瓦亭イベント(7113)のアイコン(図示せず。)、シャンゼリゼマップのアイコンIK7708等、種々のコンテンツアイコンが表示され、さらにキャラクタCHとパートナーヒーローPHが寄り添った図形がカーソルとして表示される。ユーザがネットワークワールドマップに入ったときにはユーザはプレイヤーバ(図10)内のいずれかの領域に入っており、ゲームシステムは他のユーザの所在とともにその所在を特定し得る。ゲームシステム、ユーザの要求に応じ、既に名刺を交換したユーザの所在等をユーザに通知する。これによって、個々のユーザの交友関係に基づくより楽しいゲーム環境を実現し得る。名刺を交換したユーザの抽出は、ユーザの個人情報処理機10のデータをネットワークにアップロードし、ゲートサーバにおいて対応ユーザを検索することによって行う。さらにネットワークワールドマップにおいて各ゲームのアイコン(IK7702等)にカーソルを合わせると、直ちに前回のゲームの成績、そのゲームの現在の参加人数等がゲートサーバから提供され、表示される。これによってユーザはゲーム参加以前に、そのゲームに参加するか否かの判断材料を提供される。ユーザはゲーム実行中に対戦相手とチャットを行うことができ、このときいずれかのユーザが相手のユーザを自己のマイルームに招くことができる。図76に示すように、招かれたユーザFRが相手方のマイルーム内に居る状況が両者のTVモニタ4に表示される。これによってバーチャルな交遊関係をリアリティをもって楽しむことができる。各ゲーム装置1にはあらかじめアイテムの画像等、マイルームの画像を表示するのデータが登録されており、チャットに際しては、表示すべきアイテムのコード、マイルーム内の座標等、最小限のデータを通信する。以上をまとめると、「複数のゲーム端末装置と、各ゲーム端末装置に接続され、当該ゲーム端末装置を使用するユーザの情報を保持する個人情報処理手段であって、当該ユーザが自ら編集し得る部屋のデータを保持し得る個人情報処理手段と、ゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するためのゲームサーバとを有し、前記複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、複数のゲーム端

末装置間でチャットを行うことが可能であり、チャットに際してはいずれかのユーザの部屋に他のユーザを招くことができ、この部屋に他のユーザが居る状態が招待されたユーザのゲーム端末装置において表示し得ることを特徴とするネットワークゲームシステム。」となる。図71のフローチャートにおいてシャノールマップ(7107)においては、ロビー(7114)、ステージ(7115)、バー、チャット(シャワー室)、事務局(7118)、売店(7119)、楽屋(7120)を選択でき、劇場の雰囲気を楽しみつつその舞台裏を観察することができる。同様に、帝国劇場(帝劇マップ:7111)においては、ロビー(7125)、サロン・チャット(7126)、売店(7127)、事務局(7128)、お風呂(7129)、舞台(7130)、楽屋(7131)、中庭(7132)、食堂(7133)を選択し得る。ランキングタワー(7109)においては、種々のゲームを選択でき(7121、7122、7123、7124)、これらのゲームで好成績をおさめるとによって、塔を登るように上位ランキングにあがることができる。また他のユーザのランキングが一目瞭然であるので、最適な対戦相手を容易に見出し得る。図72は図67でオプション設定(6710)を選択したときの処理を示す。オプション設定においては、自動切断のON/OFF、モニタアジャスト、音声のON/OFF、個人情報処理機SEのON/OFF、振動モードのON/OFF、パスワード思い出しキー、ファンクションキー等種々の設定を行う。図73は図67でホームページ(6711)を選択したときの処理を示す。ホームページにおいては、接続処理、切断処理、エラー処理等を行う。図74は図67でチャットルーム(6712)を選択したときの処理を示す。チャットルームにおいては第1実施形態のゲームシステム(温泉)がネットワーク上で実行されているときに、温泉のユーザとのチャットを実現する。これによって異なるゲームシステム間の情報交換が可能となり、ゲームに対するユーザの興味を相乗効果的に高めることができる。図75はゲームコンテンツの例として凱旋門ゲーム(7106)を選択したときの処理を示す。まずパートナーヒーローPHが登場して凱旋門ゲームについて説明し(7501)、ユーザはコンテンツに入るか否かを選択する(7502)。コンテンツに入ると、凱旋門ゲームの案内キャラクタが登場する(7503)。ユーザは案内キャラクタに案内を任せるか否かを選択し(7504)、案内させるときは、案内キャラクタは、ゲームが行われている複数の部屋の1つを示して、選択するか否かの問い合せる(7505)。ユーザはその部屋を選択するか否か判断し(7506)、選択したときにはその部屋でゲームを実行する(7507)。その部屋を選択しないときはステップ7505に戻り、他の部屋を示す。案内キャラクタに案内させないときは、部屋選択画面が表示され、ユーザは全

ての部屋を参照する。ここで自ら部屋を選択するか、あるいは案内キャラクタに案内させるか再度選択し(7509)、案内させるときはステップ7505に移行する。案内させないときは、いずれかの部屋を選択して(7510)ゲームを実行し(7507)、あるいはステップ7502に戻る。図79はランキングタワーで選択し得るゲームの例を示す。選択し得るゲームは例えば「大富豪」(7121)、「麻雀」(7122)、「花札」(7123)、「バックギャモン」(7124)であり、画面には、ゲーム施設、遊具とともに、ゲームに参加しているユーザのキャラクタCHおよびパートナーヒーローPHが表示される。またゲーム進行とともにユーザの成績に優劣が生じたときには、花札の画面のように、優勢なユーザのキャラクタ表示領域の幅W1が劣性ユーザの表示領域幅W2よりも大きくなり、キャラクタの表情にも優劣の状況が反映される。これによってユーザは参加意識が高まり、エキサイティングなゲーム感覚を楽しむことができる。以上をまとめると、「複数のゲーム端末装置と、各ゲーム端末装置に接続され、当該ゲーム端末装置を使用するユーザの情報を保持する個人情報処理手段であって、当該ユーザおよび他のユーザが自己を特定するキャラクタ等を保持し得る個人情報処理手段と、ゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するためのゲームサーバーとを有し、前記複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、ゲームアプリケーションの実行に際して、ゲーム端末装置にはゲームに参加しているユーザのキャラクタを表示する領域が設けられ、この領域はゲームの優劣によって面積が変化することを特徴とするネットワークゲームシステム。」となる。図79の花札、バックギャモンは2人対戦ゲームを示し、画面には2人のユーザが表示されるが、図80、図81に示すように、これらゲームを2対2チームバトルモードに変更し得る。図80は花札を示し、左図の2人対戦ゲームは図79と同様であるが、右図では、左右のキャラクタ表示領域に2人ずつのキャラクタが表示される。各キャラクタ表示領域幅およびキャラクタ表情は成績優劣に応じて設定される。図81はバックギャモンを示し、左図の2人対戦ゲームは図79と同様であるが、右図では、画面4隅にキャラクタが表示される。左側上下隅、右側上下隅のキャラクタはそれぞれチームを組んだユーザのキャラクタである。図82に示すように、ゲーム(図は「麻雀」を例示している。)に際しては、ユーザを案内し、ユーザに対する助言(メッセージM)を行い、自らプレイをし、ユーザを有利にする必殺攻撃をする等、ゲームの進行を補助し、かつゲームを盛り上げる。図83はパートナーヒーローPHの信頼度を示すグラフである。ネットワーク接続時間、接続回数、前回接続からの時間間隔、ユーザのゲー

ムにおける成績、ユーザのパートナーヒーローPHに対するプレゼント、LIPS(????)選択状況、その他によって変化する。信頼度は「無関心」、「知り合い」、「友達」、「親友」、「親友以上」の5段階であり、「知り合い」を標準レベルとする。信頼度の変化によってイベントが実行されたり、パートナーヒーローPHの言動が変化する。またパートナーヒーローPHの性格も、ネットワーク接続時間、接続回数、前回接続からの時間間隔、LIPS(????)選択状況によって変化する。標準レベルの「ふつう」に対して、より「軽い系」の2段階のレベルと、より「重い系」の2段階のレベルが設けられる。性格によってパートナーヒーローの言動、ゲーム態度が変化する。以上をまとめると、「前記パートナーはゲームの状況に応じて、自動的にゲームに関与することを特徴とする請求項3記載のネットワークゲームシステム。」、「前記パートナーはユーザの対応に応じて言動が変化することを特徴とする請求項3または33に記載のネットワークゲームシステム。」となる。図84はユーザのTVモニタ4に表示されたチャットを示す。各チャットには削除投票のチェックボックスCCBが表示され、ユーザは不穏当な発言、公序良俗に反する発言をチェックし、削除すべきと思われるチャットについて、チェックボックスCCBをチェックする。削除投票は各ユーザの1日の投票回数が制限され、また同一チャットに対する2重投票が禁止されている。これによって投票の公正が図られている。図85は削除投票によってチャットを削除する処理を示す。チャットには連続番号(チャット番号)が付され、全てのチャットを検討するために、チャット番号を指定するループカウンタ「i」を初期化する(8501)。「i」をチャット番号に設定し、削除投票があったか否かを判断する(8503)。削除投票があったときは、それが2重投票でないかチェックし(8504)、2重投票でないときは1ユーザの回数制限以内かチェックする(8505)。所定回数以内であったときはそのチャットの削除投票数biを「1」カウントアップする(8506)。カウントアップした結果、投票数が所定値Buに達したか否かを判断し(8507)、達したときはそのチャットを削除する(8508)。ここでループカウンタが最大値(imax)になった(全てのチャットをチェックした)か否かを判断し(8509)、最大値でなかったときは「i」を「1」インクリメントして(8510)、ステップ8502に戻る。ステップ8507で所定値Buに達していないときはステップ8508を実行せずにステップ8509に移行する。ステップ8503、8504、8505で判断が「否」のとき、直ちにステップ8509に移行する。これによって、公正なルールにより、不適当なチャットが削除される。以上をまとめると、「複数のゲーム端末装置と、ゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するためのゲームサー

バーとを有し、前記複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、複数のゲーム端末装置間でチャットが可能であるとともに、各ユーザは過去のチャットの中で不適当なものについて削除の投票を行うことができ、ゲームサーバは投票の状況によって、チャットを削除することを特徴とするネットワークゲームシステム。」となる。図86は2個の個人情報処理機101、102を相互に接続した状態を示す。この接続に際して両個人情報処理機101、102には名刺交換のソフトウェアが起動されており、相互に名刺データを交換する。このようにネットワークを介することなく名刺交換を可能としたので、ネットワークを離れてユーザ相互の交遊を促進し得る。なお図87に示すように、赤外線その他によって相互通信可能な携帯端末PD1、PD2その他の機器により、名刺効果可能とし、これらの機器をゲーム装置1、あるいはネットワークに接続可能とすれば、ゲームシステムを基礎としたユーザネットワークをさらに拡張することができる。ゲームに参加しているユーザからの入力途絶えたためにゲームが長時間中断したとき、対戦相手はゲームを進行させるべく、当該ユーザを覚醒させること（「覚醒コール」と呼ぶ。）を要求することができる。覚醒コールの要求があったとき、当該ユーザのゲーム装置1に覚醒コールがあったことが伝達される。図88は各ゲーム装置1における覚醒コールの処理を示すフローチャートである。覚醒コールの有無を判断し（8801）、覚醒コールがあったときは無入力時間が実際に所定時間 T_u を越えたか否かを判断する（8802）。越えていたときは、無入力時間の長さに応じて（8803）、例えば時間 T_1 以上はレベル1の処理（8804）、時間 T_2 以上はレベル2の処理（8805）、時間 T_3 以上はレベル3の処理（8806）、時間 T_4 以上はレベル4の処理（8807）をそれぞれ実行する。これらのレベルの処理に対してユーザが所定のキーを押すなどの応答を行ったときは処理を終了する。ユーザが応答しなかったときは、所定時間待機し（8809）、ステップ8803に戻る。このとき無入力時間は長くなっているので、次第にレベルの高い処理に移行していく。なお各レベルの処理としては、音声レベルのアップ、画面のフラッシュ、振動モードの実行、ブザー音発生等、あるいはこれらを適宜組み合わせたものであり、レベルの上昇にともなって、より覚醒効果の高いものとする。以上をまとめると、「複数のゲーム端末装置と、ゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するためのゲームサーバとを有し、前記複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、各ユーザは、ゲームの相手方がゲームを進行さ

せないときに、ゲームの進行の要求を発することができ、各ゲーム端末装置は、この要求を受信し、それが所定の条件に合致したときに、ユーザの注意を喚起する動作をすることを特徴とするネットワークゲームシステム。」となる。さらに第2実施形態においても、アイテム取得等において使用される仮想通貨が設定され、図31、図32の第1実施形態の説明のように、価値変動させる。

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、特殊サーバに接続した複数の遊戯者と簡単にかつ気楽なゲームを楽しむことができる他、ゲーム相手の個人情報と交換することができ、ゲームの楽しみに加えて、知人友達等を作ることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の第1実施形態における基本的なネットワークシステム構成を示し、特に複数のゲームサーバに対して単一の認証サーバを設けた場合のシステム構成図である。

【図2】 図1に示したシステム構成図における認証サーバによるアクセスの許可／不許可を判断するための制御フローチャートである。

【図3】 不適当な行為をしたユーザに対する従来の処理を示す概念図である。

【図4】 不適当な行為をしたユーザに対する、本発明の処理を示す概念図である。

【図5】 第1実施形態に係るゲームシステムの全体構成を示すブロック図である。

【図6】 同システムで使用するゲーム装置を示すブロック図である。

【図7】 同システムで使用するデータベースおよびサーバの構成を示すブロック図である。

【図8】 ゲーム装置をインターネットプロバイダを介して親局に接続するときの状態と、親局の特殊サーバ（ワールド）の詳細を説明するブロック図である。

【図9】 プレイサーバにおけるクライアントの入室状況と、通信形態（パケット通信）について説明するためのブロック図である。

【図10】 同システムで使用するデータベースの関係を示す機能ブロック図である。

【図11】 同システムの課金認証に関する機能ブロック図である。

【図12】 同システムの処理を示すフローチャートである。

【図13】 図12の通常接続を示すフローチャートである。

【図14】 図12のデータ復活接続を示すフローチャートである。

【図15】 図13の接続前チェックを示すフローチャートである。

【図16】 図13の接続チェックを示すフローチャートである。

トである。

【図17】 図13のレジストサーバ認証チェックを示すフローチャートである。

【図18】 図14のデータ復活接続前シーケンスを示すフローチャートである。

【図19】 図14のデータ復活接続チェックを示すフローチャートである。

【図20】 図14のデータ復活レジストサーバ認証チェックを示すフローチャートである。

【図21】 図12の復帰シーケンスを示すフローチャートである。

【図22】 サーバーへの接続中に実行されるエキストラゲームの実行制御ルーチンを示すフローチャートである。

【図23】 エキストラゲームの表示画面の一部を示す正面図である。

【図24】 ユーザ毎にゲーム画面を変化させるための処理を示すフローチャートである。

【図25】 ゲーム画面の構成を示す正面図である。

【図26】 ゲーム画面の例を示す正面図である。

【図27】 ゲーム画面の他の例を示す正面図である。

【図28】 ユーザ毎にブロードキャストを変化させるための処理を示すフローチャートである。

【図29】 ブロードキャスト画面の例を示す正面図である。

【図30】 ブロードキャスト画面の他の例を示す正面図である。

【図31】 仮想通貨に関する所持金合計と物価の関係を示すグラフである。

【図32】 アイテム供給量と物価変動の関係を示す数式である。

【図33】 ネットマップの画面を示す正面図である。

【図34】 タワーの例を示す斜視図である。

【図35】 タワーの他の例を示す斜視図である。

【図36】 出会い系システムの処理を示すフローチャートである。

【図37】 図36のマッチング処理を示すフローチャートである。

【図38】 図37の検索処理を示すフローチャートである。

【図39】 図37の紹介状関係の処理を示すフローチャートである。

【図40】 図33のネットマップにおける温泉内の「電報を見る」のサブメニューを示す正面図である。

【図41】 図33のネットマップにおける温泉内の「電報を送る」のサブメニューを示す正面図である。

【図42】 図33のネットマップにおける温泉内の「温泉News」のサブメニューを示す正面図である。

【図43】 図33のネットマップにおける温泉内の「情報」のサブメニューを示す正面図である。

【図44】 図43の「接続」のサブメニューを示す正面図である。

【図45】 図33のネットマップにおける温泉内の「中断」のサブメニューを示す正面図である。

【図46】 図33のネットマップにおける温泉内の「カレンダー」のサブメニューを示す正面図である。

【図47】 図46の「カレンダーを見る」のサブメニューを示す正面図である。

【図48】 図33のネットマップにおける温泉内の「名刺」のサブメニューを示す正面図である。

【図49】 図48の「名刺を見る」のサブメニューを示す正面図である。

【図50】 図48の「名刺を整理」のサブメニューを示す正面図である。

【図51】 図33のネットマップにおける温泉内の「個人」のサブメニューを示す正面図である。

【図52】 図51の「パーツ」および「アイテム」のサブメニューを示す正面図である。

【図53】 図51の「名刺」のサブメニューを示す正面図である。

【図54】 図51の「ペット」および「成績」のサブメニューを示す正面図である。

【図55】 図33のネットマップにおける温泉内の「設定」のサブメニューを示す正面図である。

【図56】 図55の「ゲーム」および「チャット」のサブメニューを示す正面図である。

【図57】 図55の「アクション」および「操作」のサブメニューを示す正面図である。

【図58】 図55の「ユーザ」のサブメニューを示す正面図である。

【図59】 図55の「サウンド」および「ネット」のサブメニューを示す正面図である。

【図60】 図33のネットマップにおける温泉内の「ヘルプ」のサブメニューを示す正面図である。

【図61】 図60の「ヘルプ」による説明を示す正面図である。

【図62】 図33のネットマップにおける温泉内の「大会」のサブメニューを示す正面図である。

【図63】 図62の「大会」による説明を示す正面図である。

【図64】 図33のネットマップにおける温泉内の「タワー」のサブメニューを示す正面図である。

【図65】 図64の「タワー」による説明を示す正面図である。

【図66】 本発明に使用するソフトキーボードの例を示す概念図である。

【図67】 第2実施形態のゲームシステムの処理を示すフローチャートである。

【図68】 図67のシングルプレイの処理を示すフローチャートである。

【図69】 図67のネットワークプレイの最初の処理を示すフローチャートである。

【図70】 図67のネットワークプレイの第2の処理を示すフローチャートである。

【図71】 図67のネットワークプレイの第3の処理を示すフローチャートである。

【図72】 図67のオプション設定の処理を示すフローチャートである。

【図73】 図67のホームページの処理を示すフローチャートである。

【図74】 図67のチャットルームの処理を示すフローチャートである。

【図75】 図71における凱旋門ゲームの処理を示すフローチャートである。

【図76】 図70のマイルームの表示画面の例を示す正面図である。

【図77】 図76のマイルームにけるキネマトロンの表示画面を示す正面図である。

【図78】 図71のネットワークワールドマップの表示画面を示す正面図である。

【図79】 図78のネットワークワールドマップで選択されるゲームの表示画面の例を示す正面図である。

【図80】 図78の花札のゲームにおけるゲームモード変更による表示画面の変化を示す正面図である。

【図81】 図78のバックギャモンゲームにおけるゲームモード変更による表示画面の変化を示す正面図である。

【図82】 図78の麻雀のゲームにおいてパートナーヒーローが表示された表示画面を示す正面図である。

【図83】 パートナーヒーローのユーザに対する信頼度を示すグラフである。

【図84】 削除投票可能なチャットの画面を示す正面図である。

【図85】 チャット削除の処理を示すフローチャートである。

【図86】 個人情報処理機の接続状況を示す斜視図である。

【図87】 携帯端末相互の通信による名刺交換状況を示す斜視図である。

【図88】 覚醒コールの処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

1、101、102、103、104 ゲーム装置

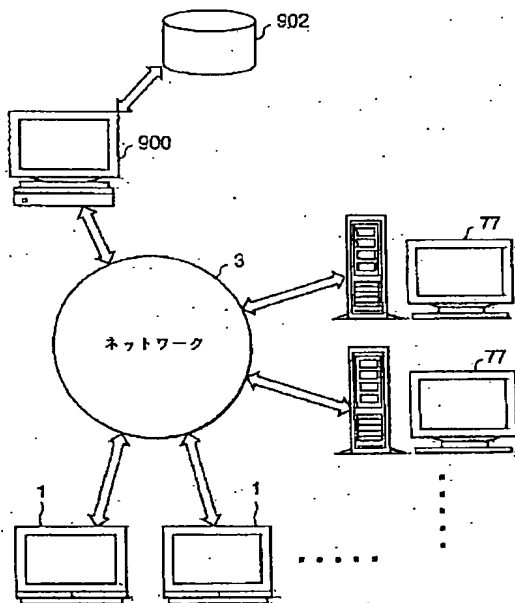
2 ネットワーク

10 個人情報処理機

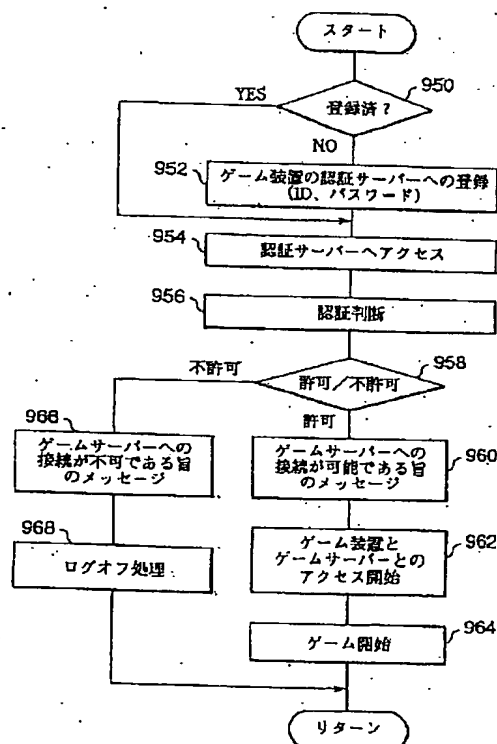
77 ゲームサーバ

900 認証サーバ

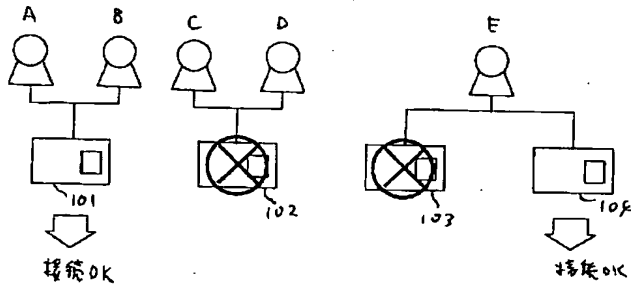
【図1】



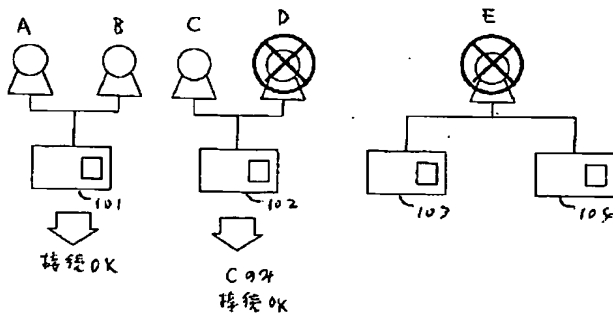
【図2】



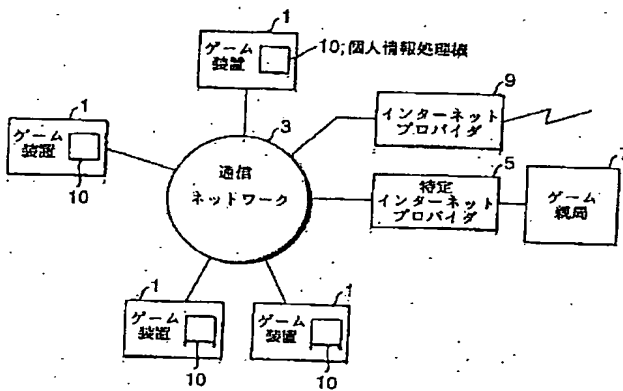
【図3】



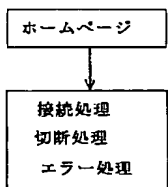
【図4】



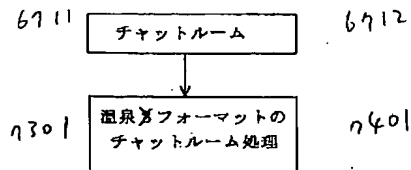
【図5】



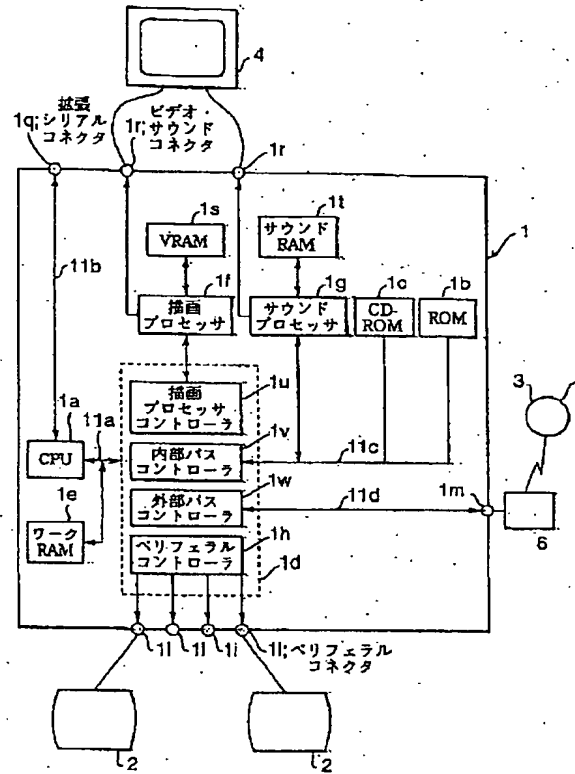
【図73】



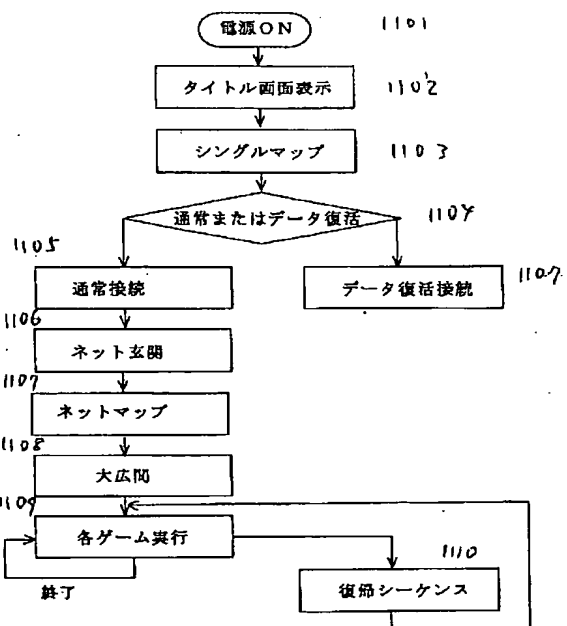
【図74】



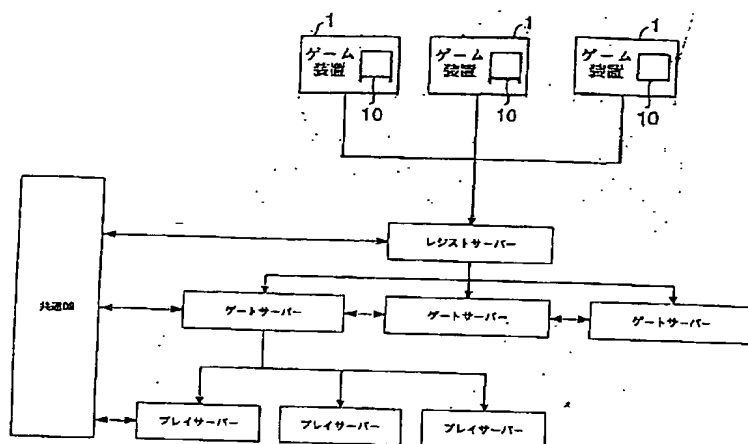
【図6】



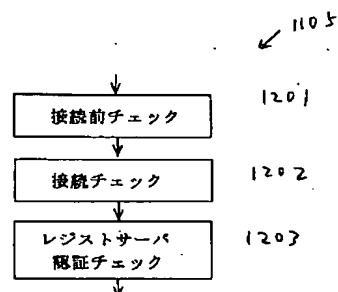
【図12】



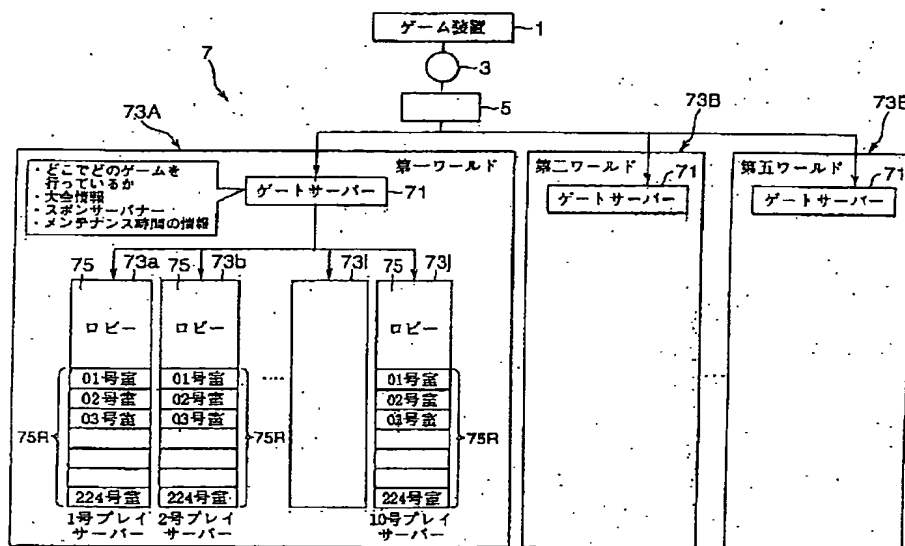
【図7】



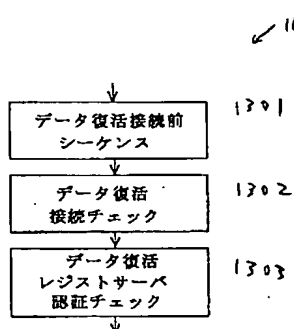
【図13】



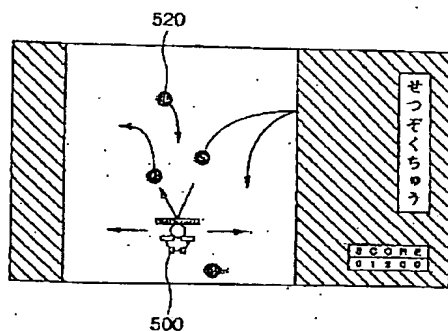
【図8】



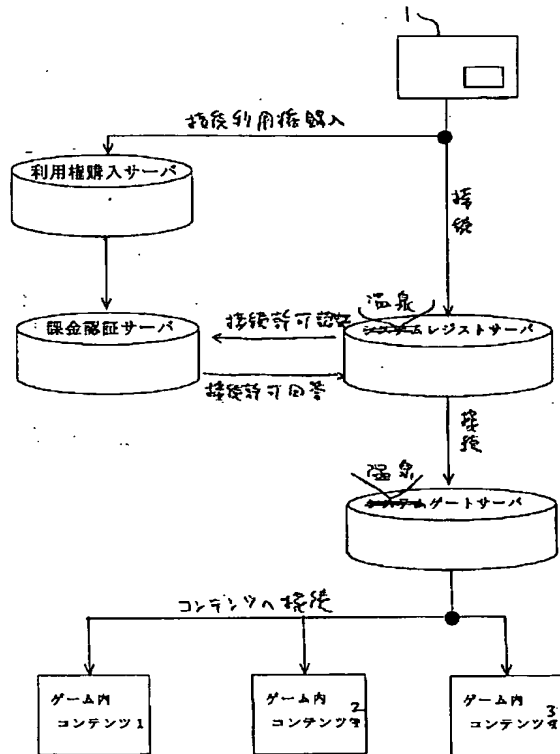
【図14】



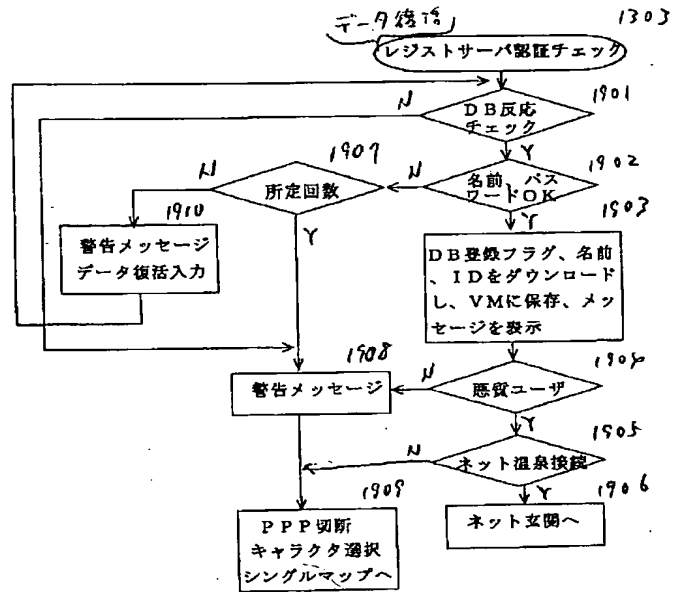
【图23】



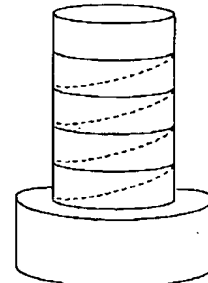
【図 1 1】



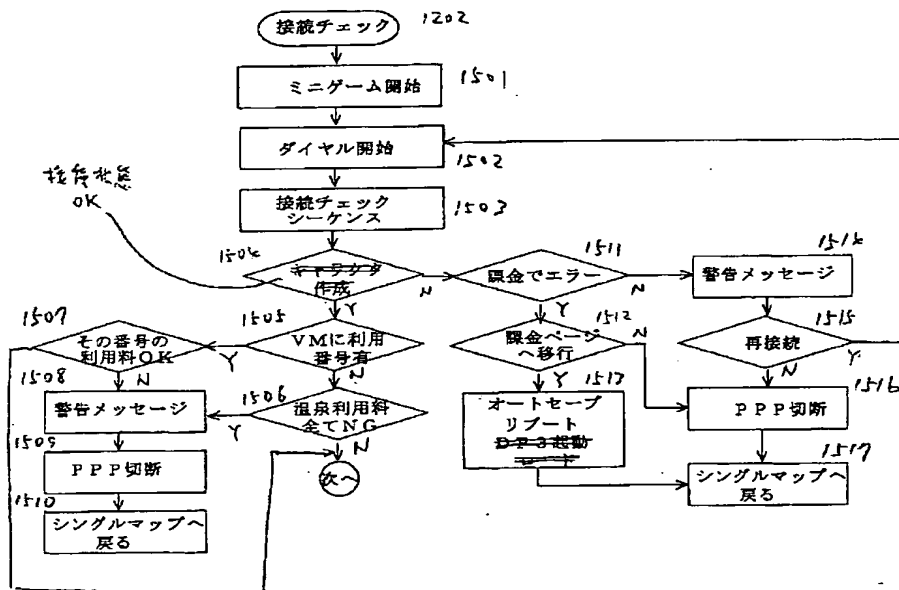
【図20】



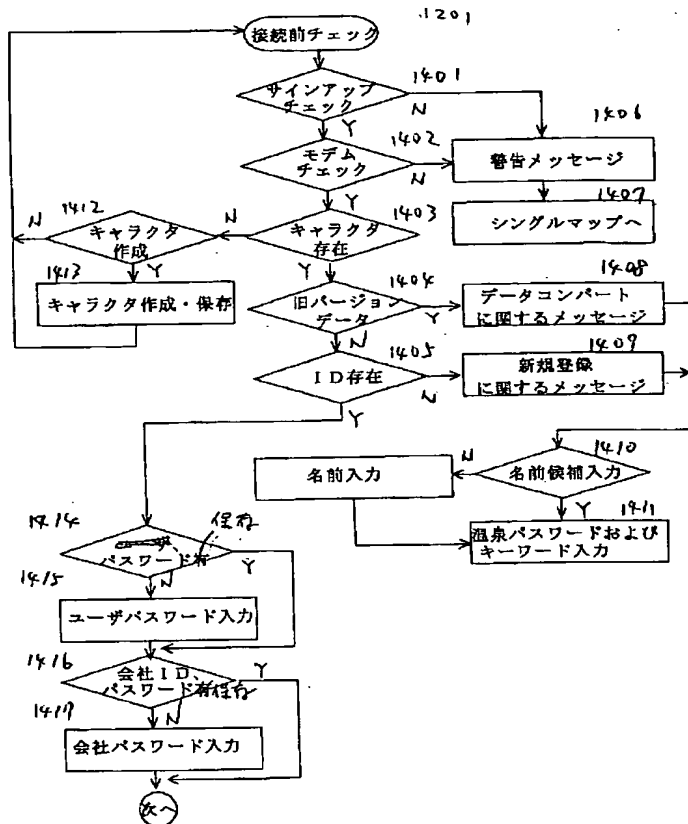
【図34】



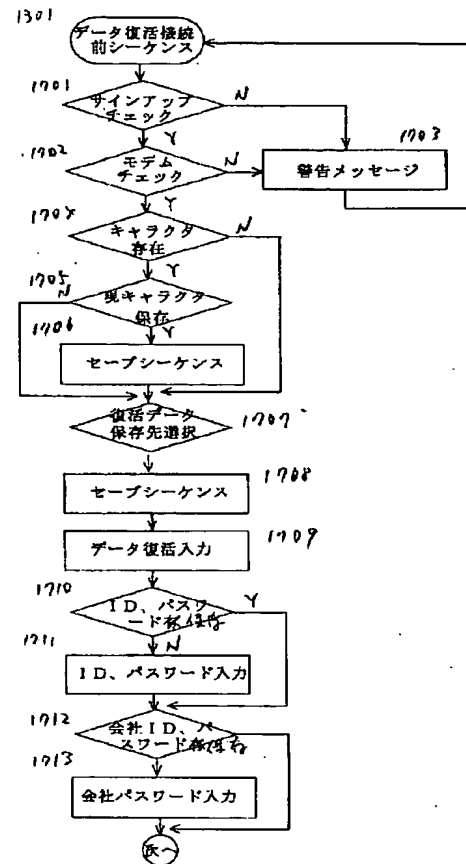
【図 16】



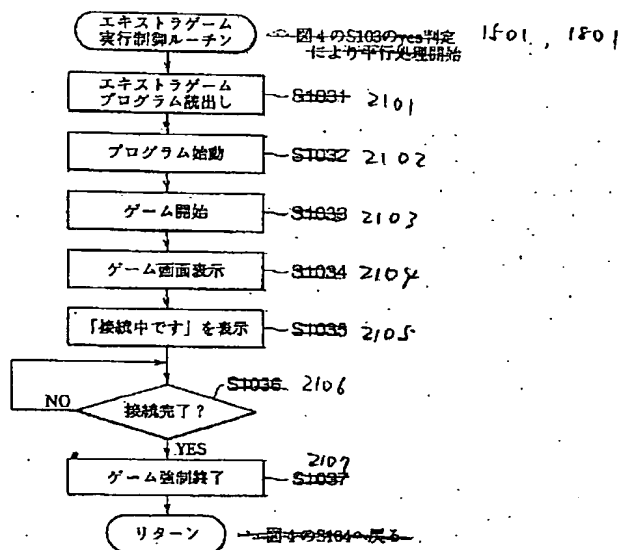
【図15】



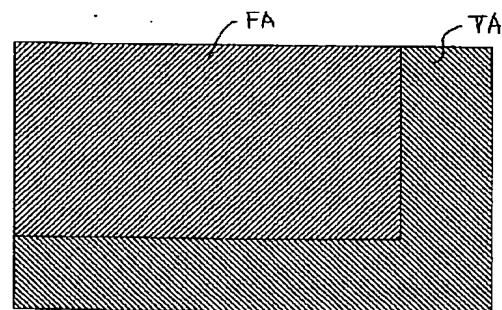
【図18】



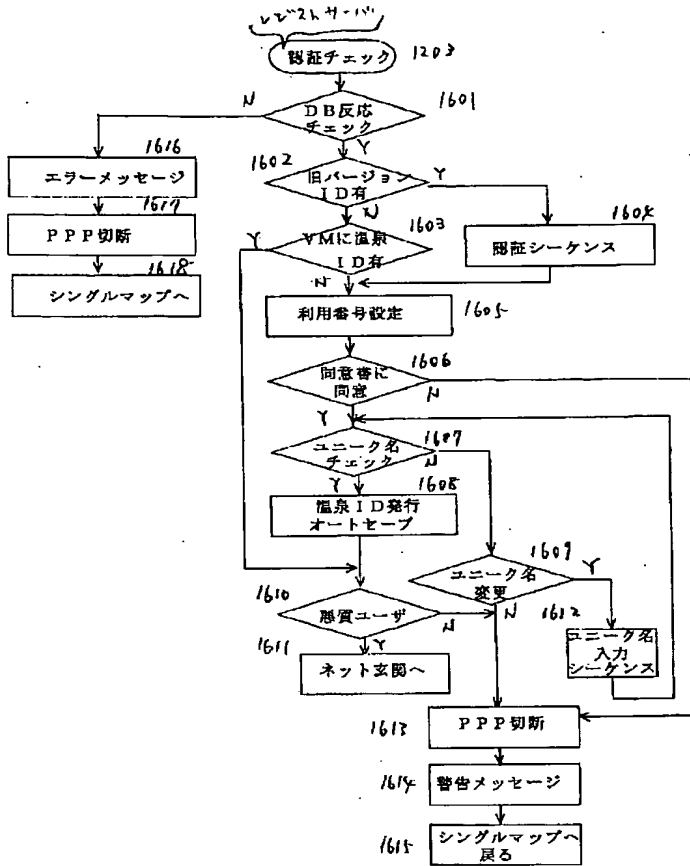
【図22】



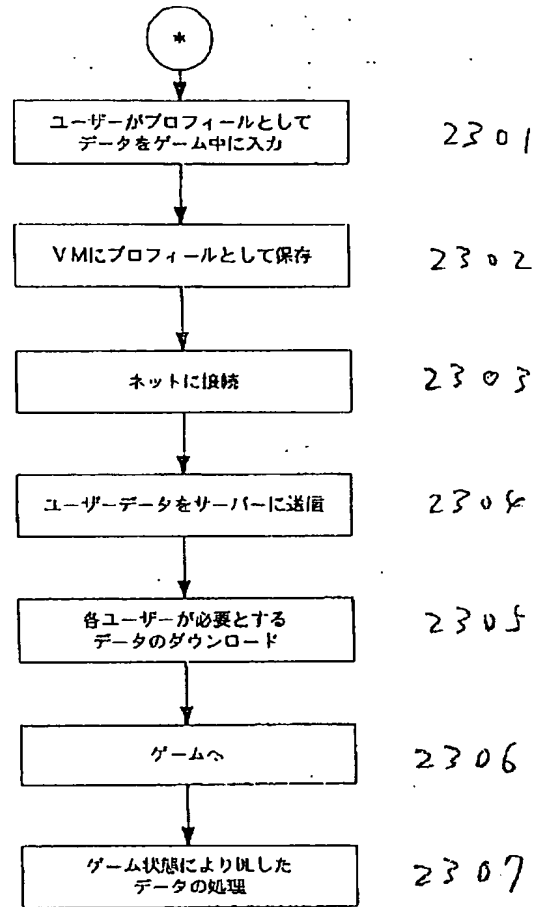
【図25】



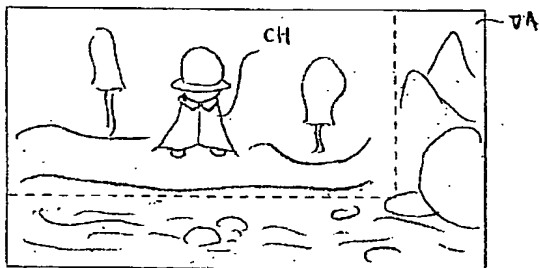
【図17】



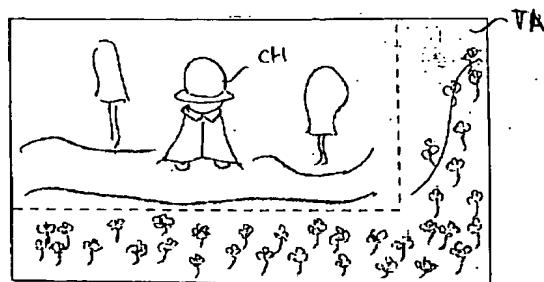
【図24】



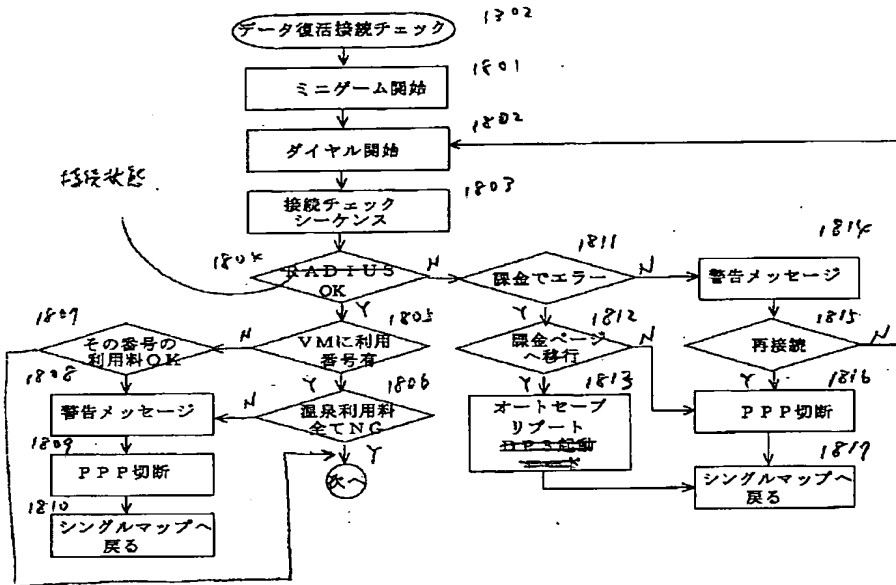
【図26】



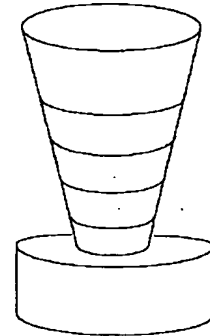
【図27】



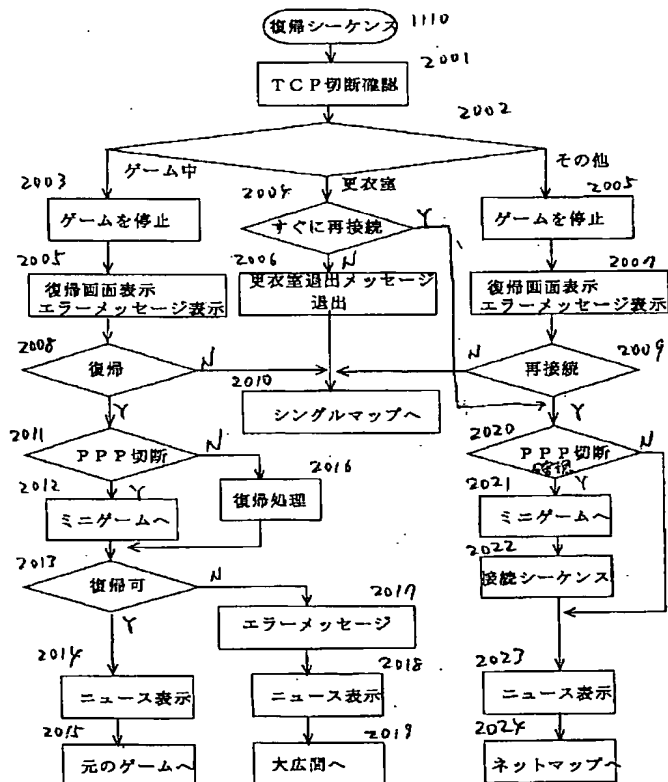
【図19】



【図35】



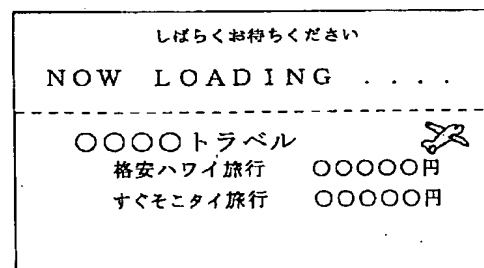
【図21】



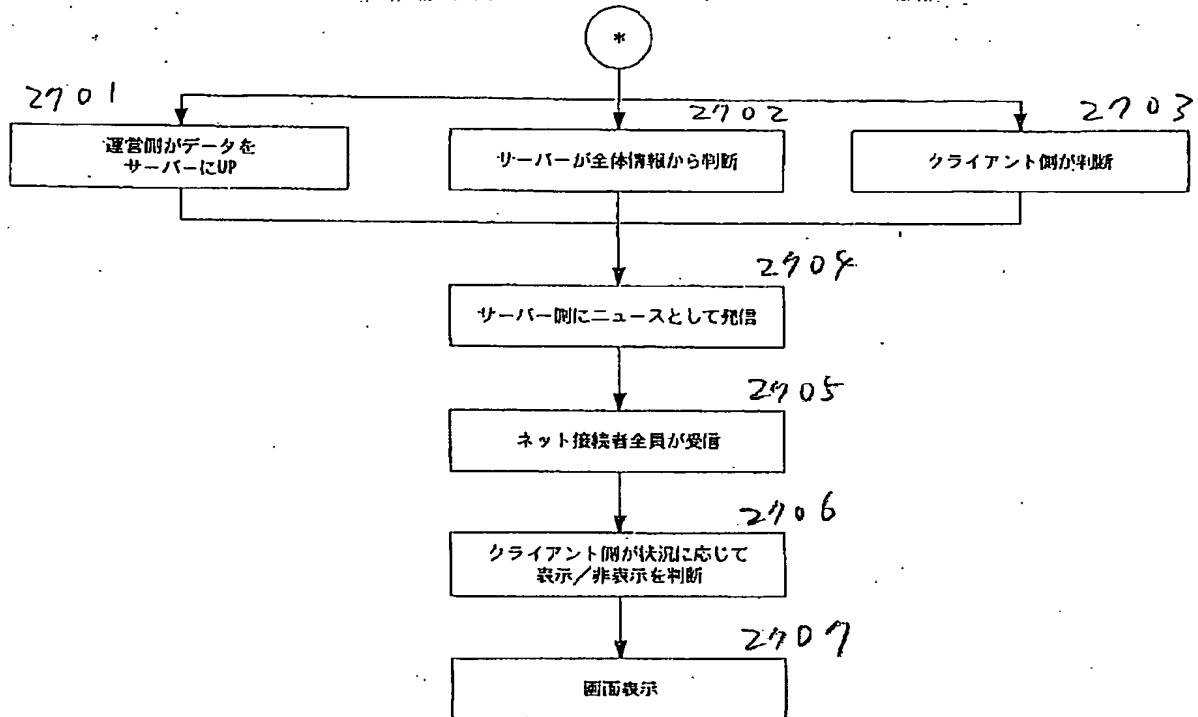
【図29】



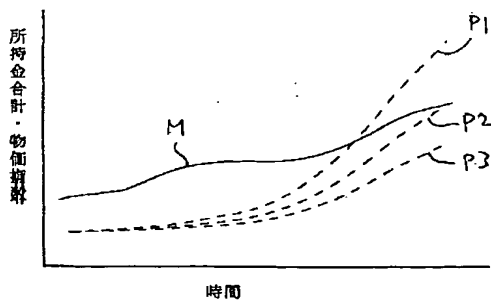
【図30】



【図28】



【図31】



【図32】

$$\begin{pmatrix} \Delta P_1 \\ \vdots \\ \Delta P_n \end{pmatrix} = PL \begin{pmatrix} \eta_{11} & \dots & \eta_{1n} \\ \vdots & & \vdots \\ \eta_{n1} & \dots & \eta_{nn} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \Delta S_1 \\ \vdots \\ \Delta S_n \end{pmatrix}$$

式(1)

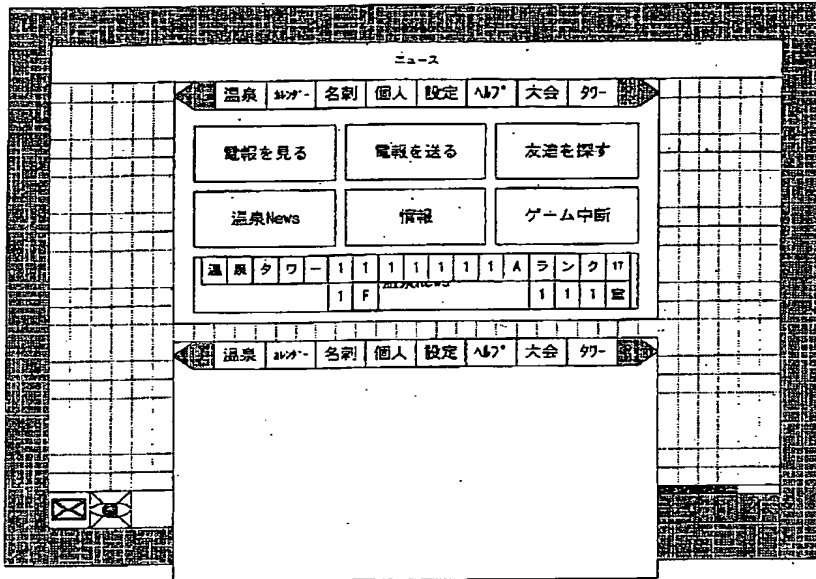
$$PL = \alpha \cdot \Delta M$$

式(2)

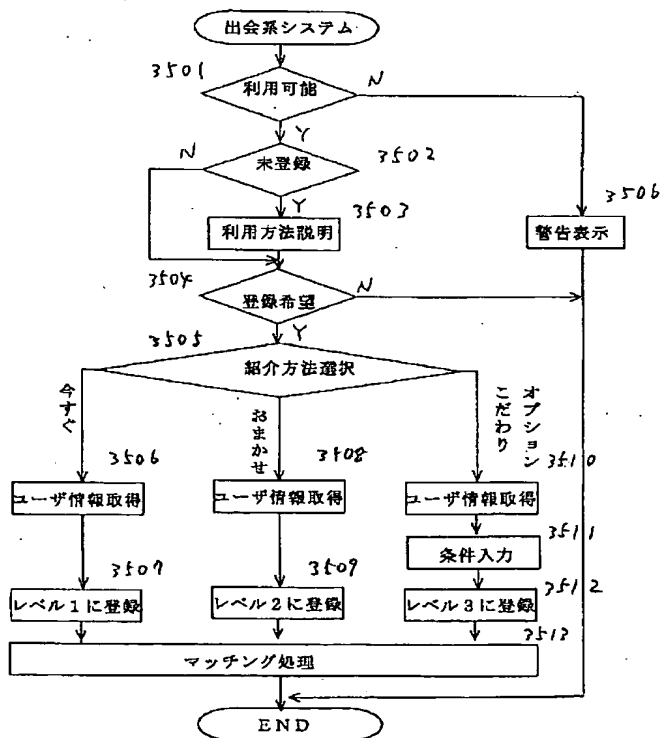
$$M = \sum I$$

式(3)

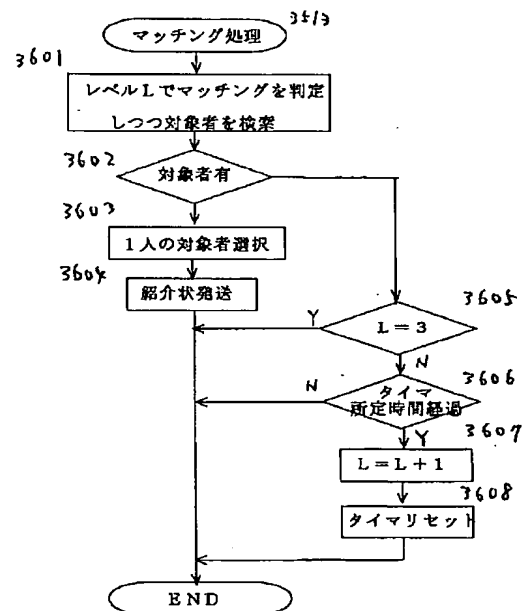
【図33】



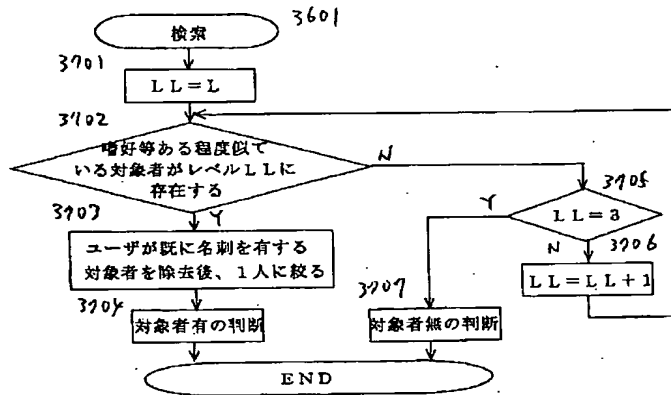
【図36】



【図37】

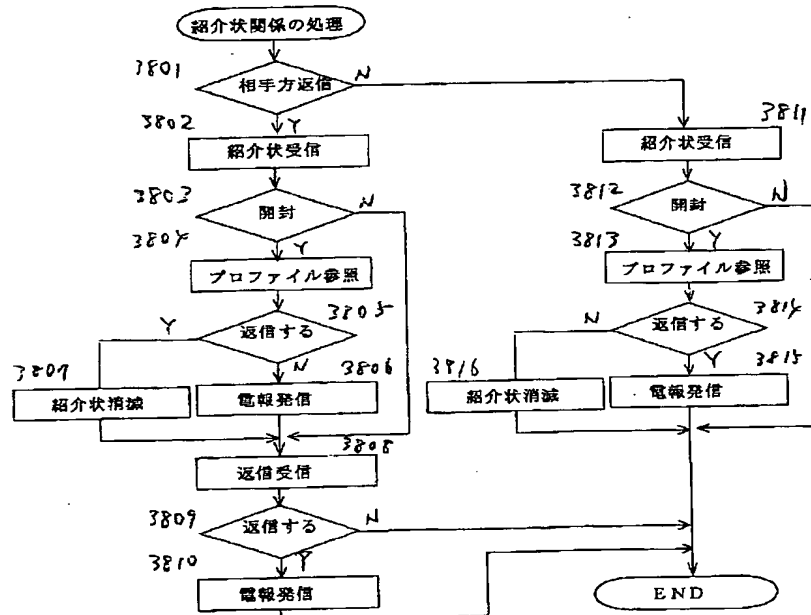


【図38】



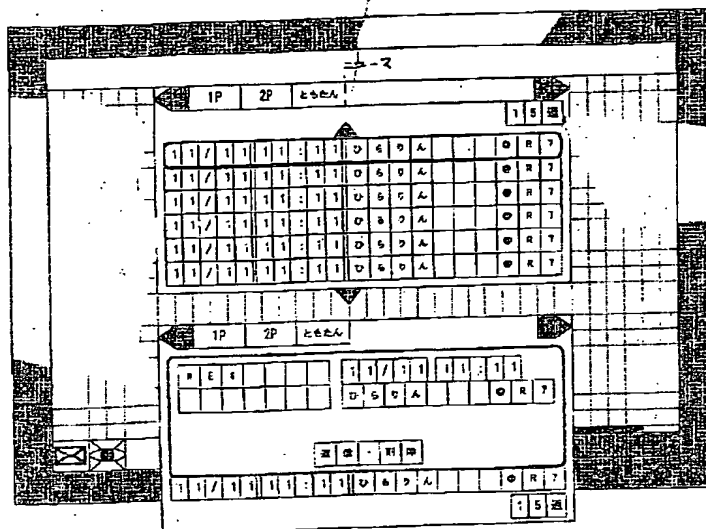
【図39】

39



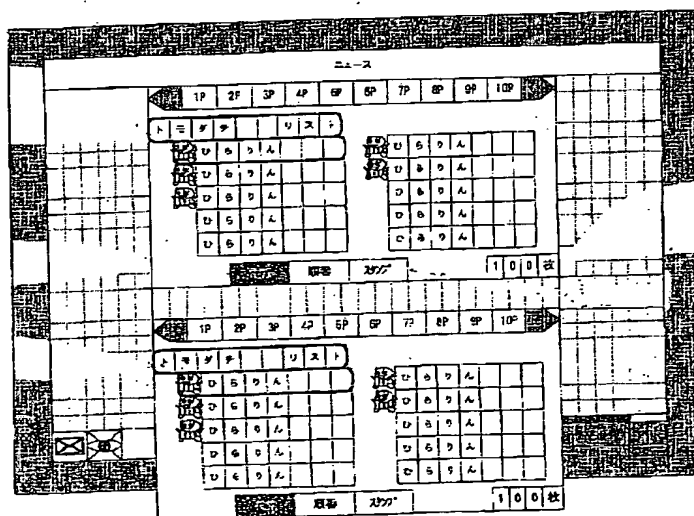
【図40】

図 40



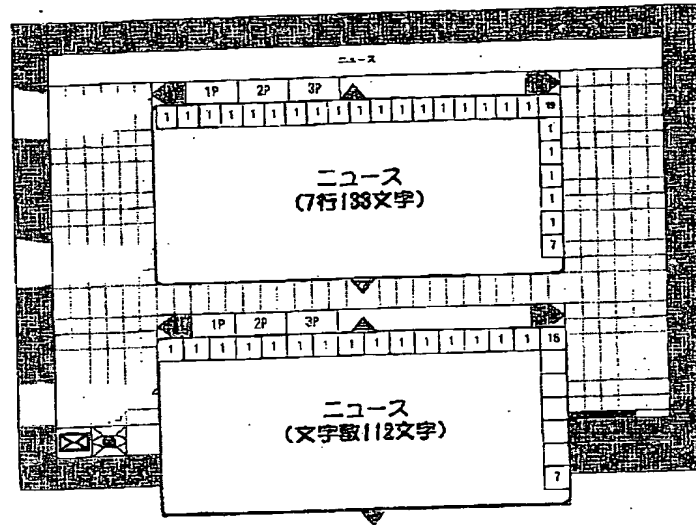
【図41】

図 41



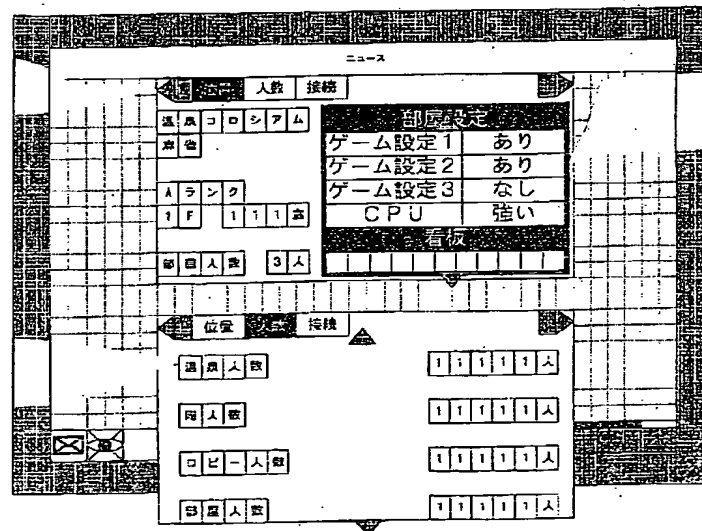
【図42】

図42



【図43】

図43



【図44】

図44

ニース

位置 人数

総 採 掘 時 間	0000:00
今月の採掘時間	00:00
今日の採掘時間	00:00
今月の電賃料金	00000000円
今日の電賃料金	00000000円
今日の	
プロバイダー接続料金	00000000円

【図45】

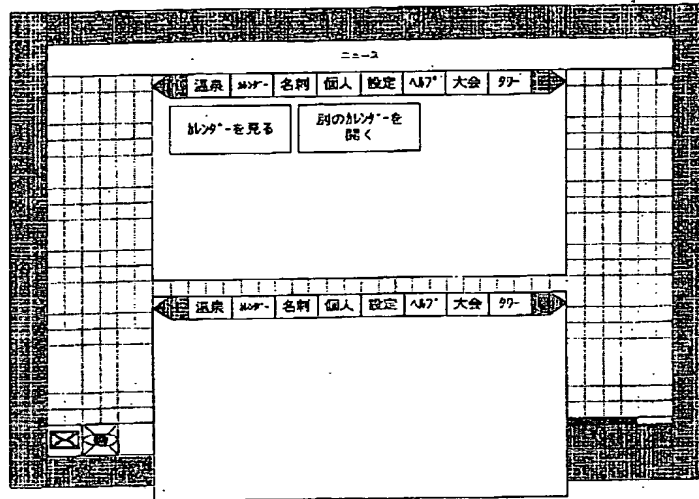
図45

ニース

隠匿	ゲーム終了
初回切断	温泉終了

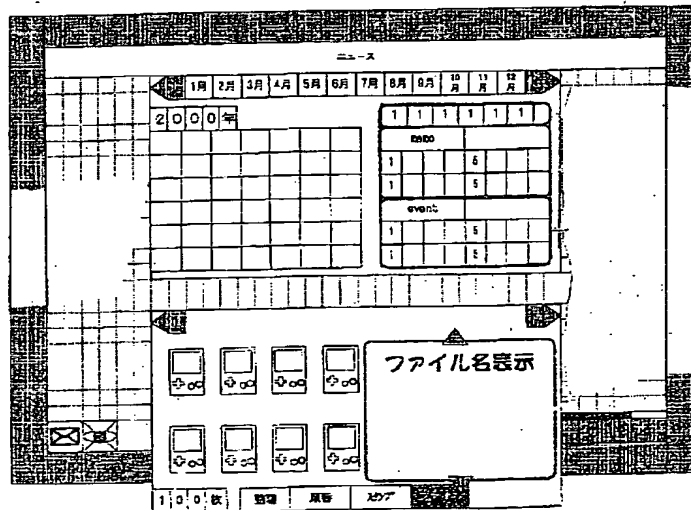
【図46】

図46



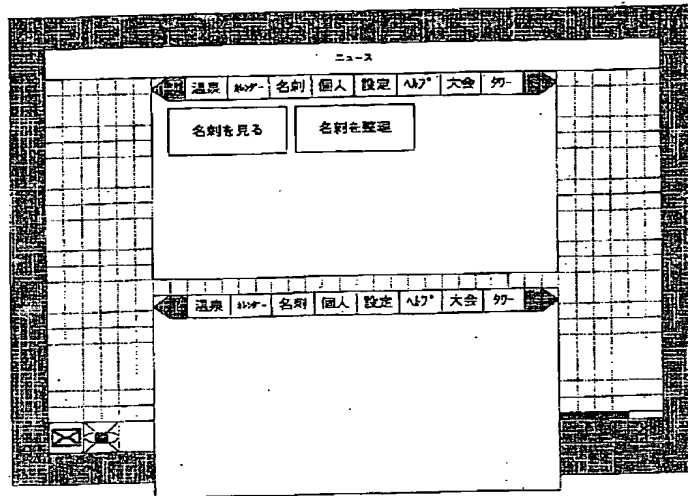
【図47】

図47



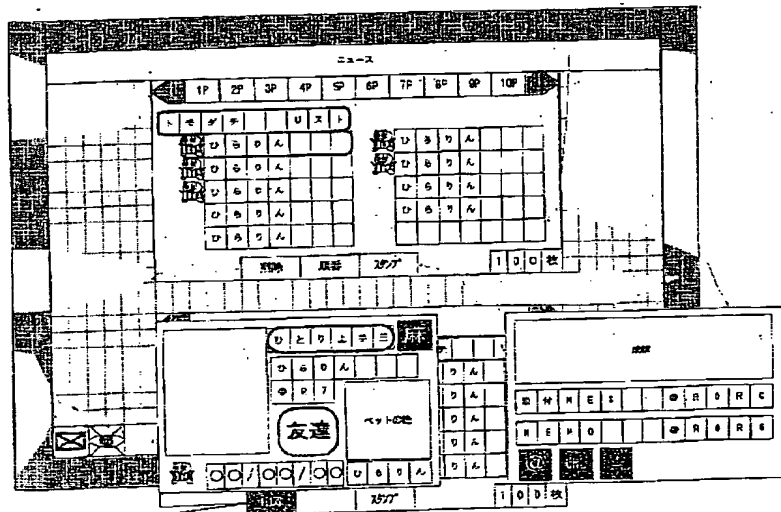
【図48】

図48



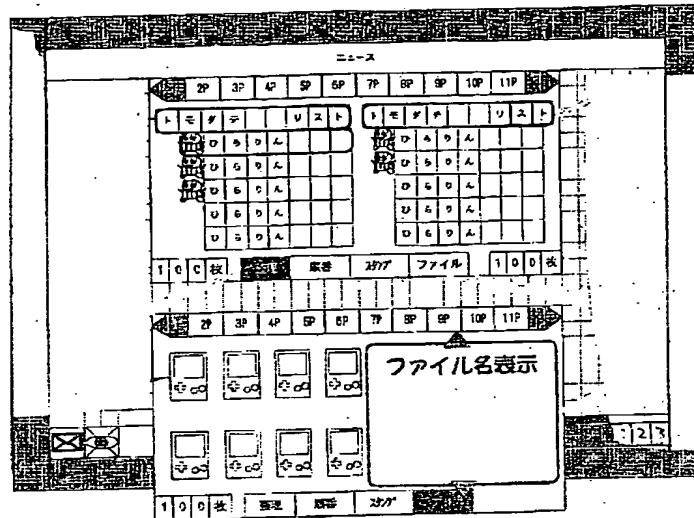
【図49】

図49



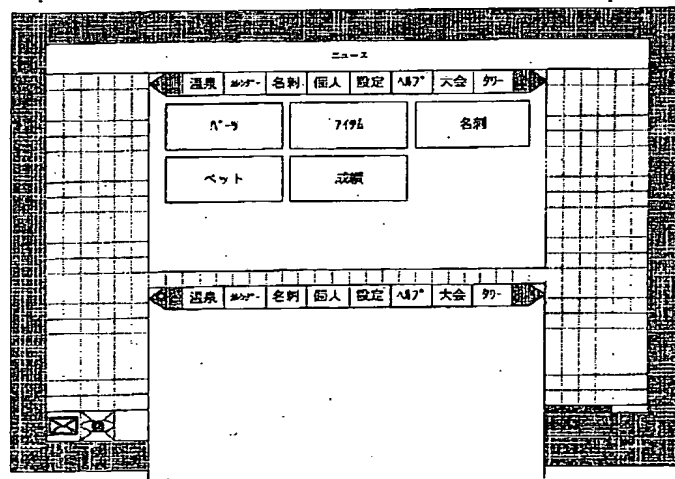
【図50】

図50



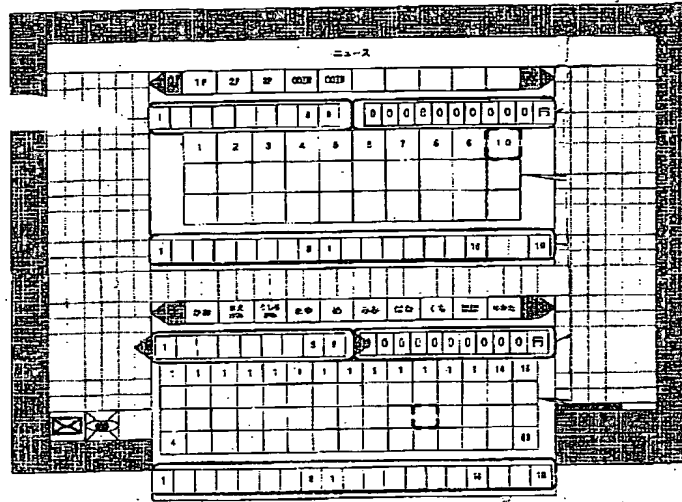
【図51】

図51



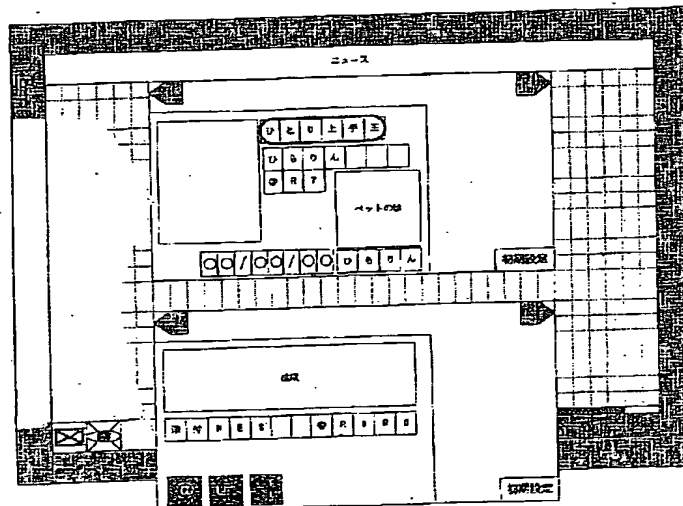
【図52】

图 52



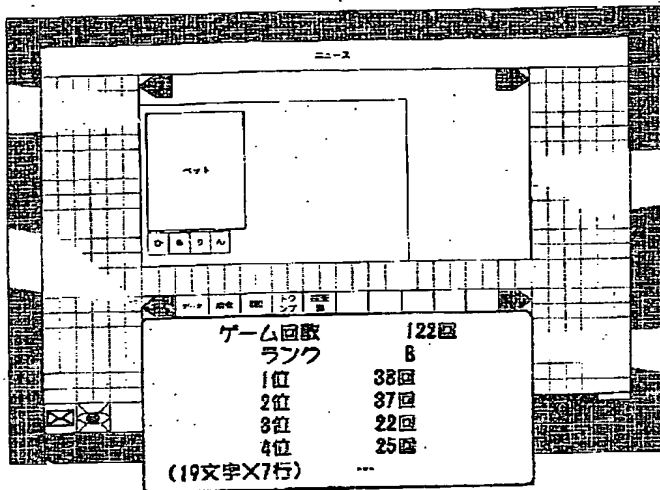
【図53】

1253

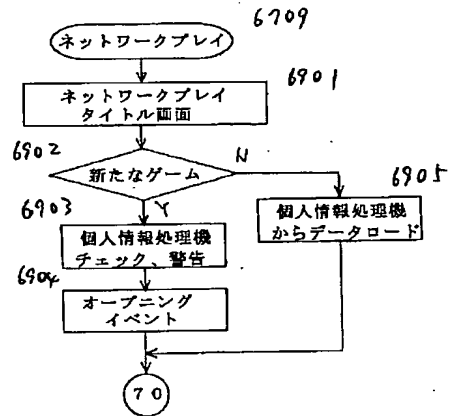


【図54】

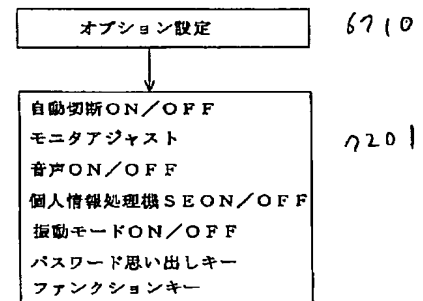
図54



【図69】

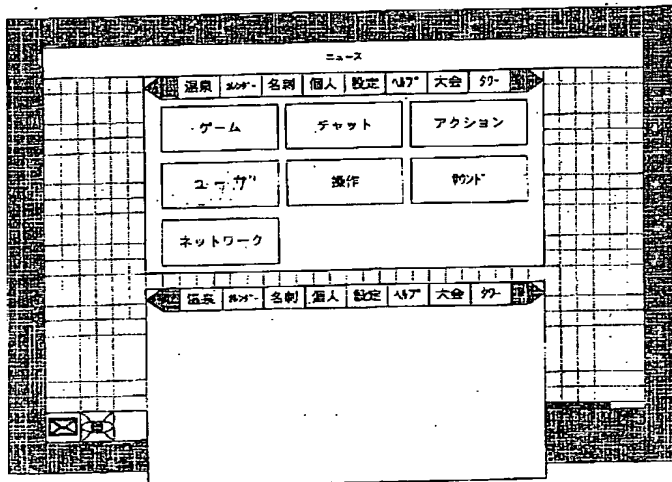


【図72】



【図55】

図55



【図56】

図56

スクリーンショットの図56は、ゲームのメニュー画面を示しています。画面の上部には「メニュー」というタイトルがあります。メニュー項目として「オートパス」、「手札展開」、「デッドソート展開」、「メッセージを読む」が並んでいます。右側には「(0H・0FF)」、「(0H・0F5)」、「(0H・0FF)」、「(0H・0FF)」という数値表示があります。画面中央には「(19文字×7行)」という表示と「初期設定に戻す」ボタンがあります。下部には「キーボード」、「おまもり」、「マウス」の項目があり、それぞれに数値表示と「初期設定に戻す」ボタンがあります。また、下部には「十字ボタン」、「上」、「下」の項目があります。

【図57】

図57

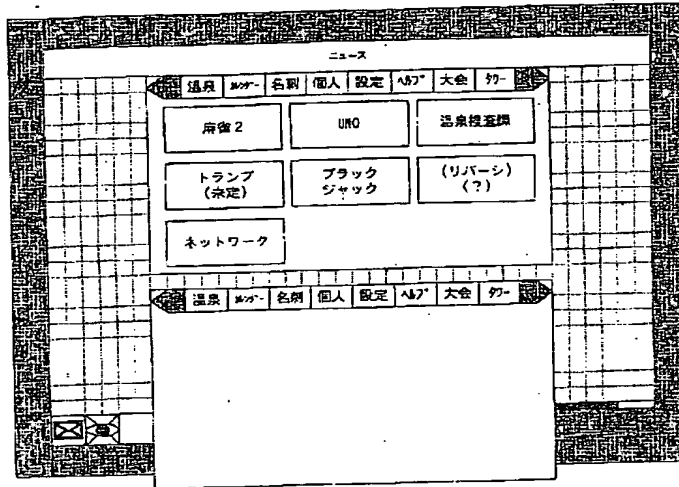
スクリーンショットの図57は、ゲームのメニュー画面を示しています。画面の上部には「メニュー」というタイトルがあります。メニュー項目として「手札展開」、「デッドソート展開」、「メッセージを読む」が並んでいます。右側には「(0)」、「(14)」、「(06)」、「(05)」という数値表示があります。画面中央には「(19文字×7行)」という表示と「初期設定に戻す」ボタンがあります。下部には「キーボード」、「おまもり」、「マウス」の項目があり、それぞれに数値表示と「初期設定に戻す」ボタンがあります。また、下部には「十字ボタン」、「上」、「下」の項目があります。

59

Two examples of a 19x7 character grid layout for a Japanese text input device. The top example is for a 'Modem' (モデム) and the bottom for a 'Fax' (ファクシムリ). Both grids show a 19x7 character area with a header row for function keys and a footer row for control keys. The character area is divided into two sections: a left section for alphanumeric characters and a right section for kana characters. The left section contains the text 'オーディオ', 'BGM', 'VTRのSE', '映像SE', and 'VOICE'. The right section contains the text '(スプレオ・モノラル)', '(ON・OFF)', '(ON・OFF)', '(ON・OFF)', and '(ON・OFF)'. The footer row contains the text '初回設定に返す'.

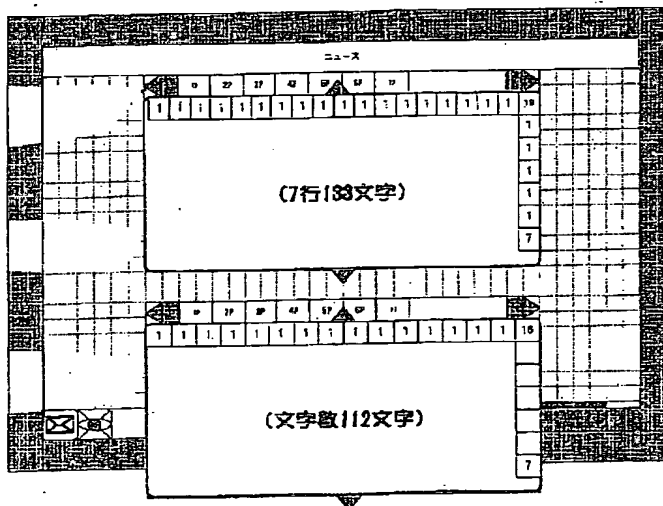
【図60】

図60

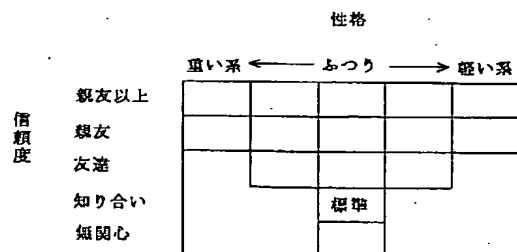


【図61】

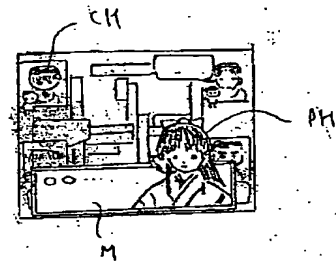
図61



【図83】

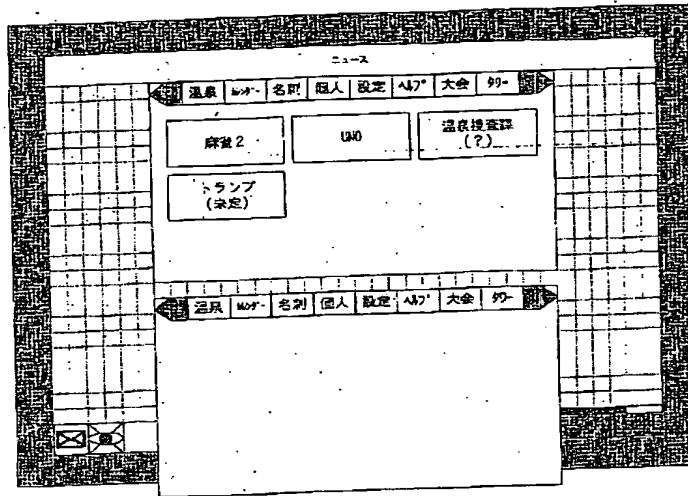


【図82】

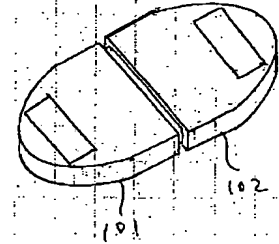


【図62】

図62

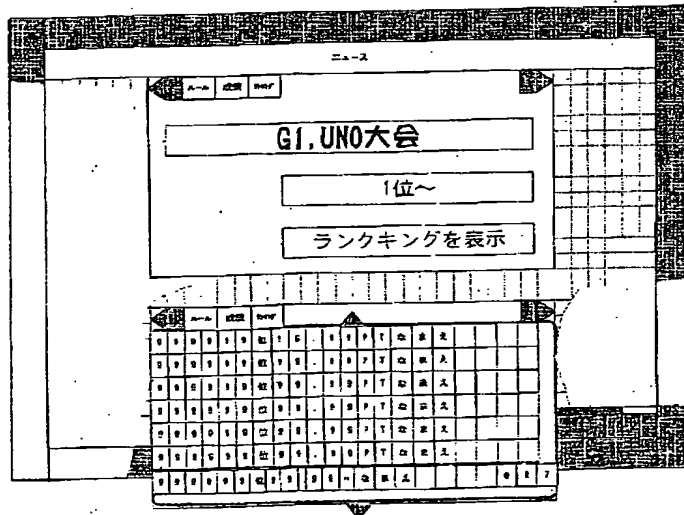


【図86】



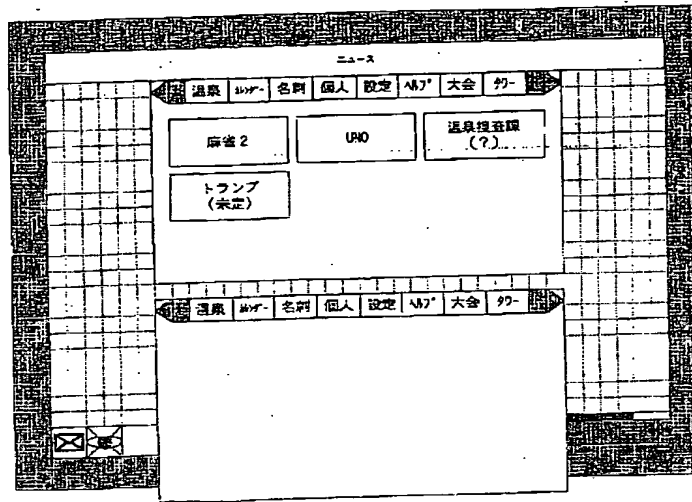
【図63】

図63



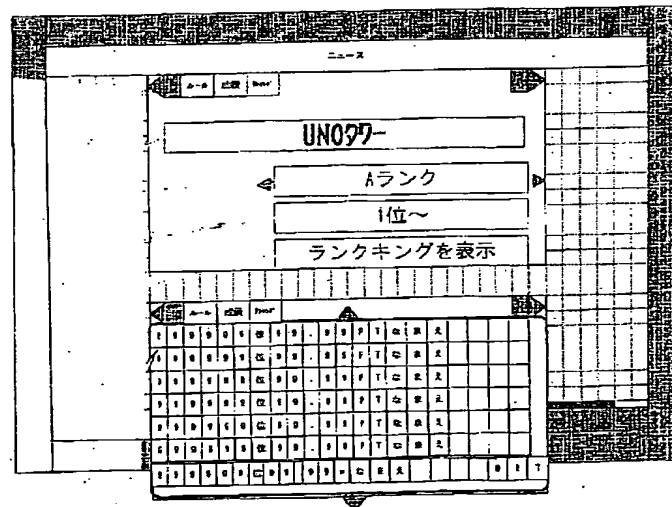
【図64】

図64

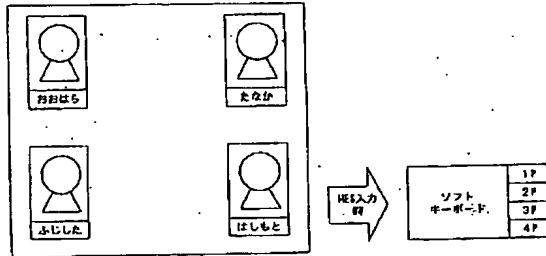


【図65】

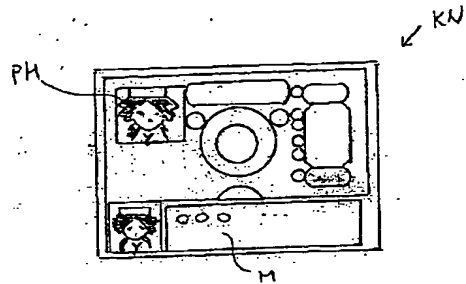
図65



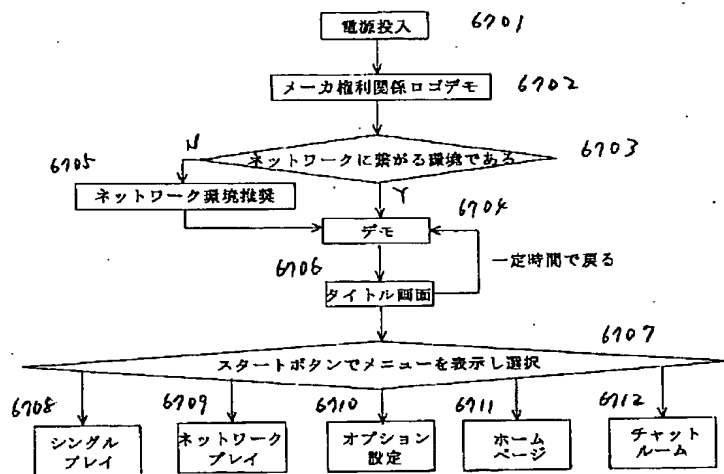
【図66】



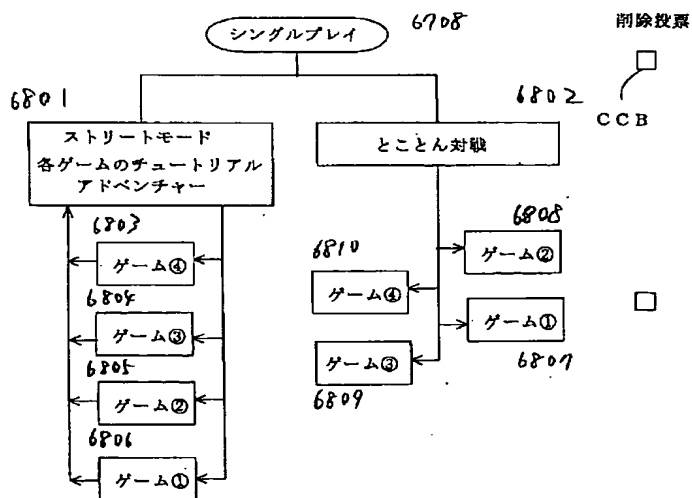
【図77】



【図67】



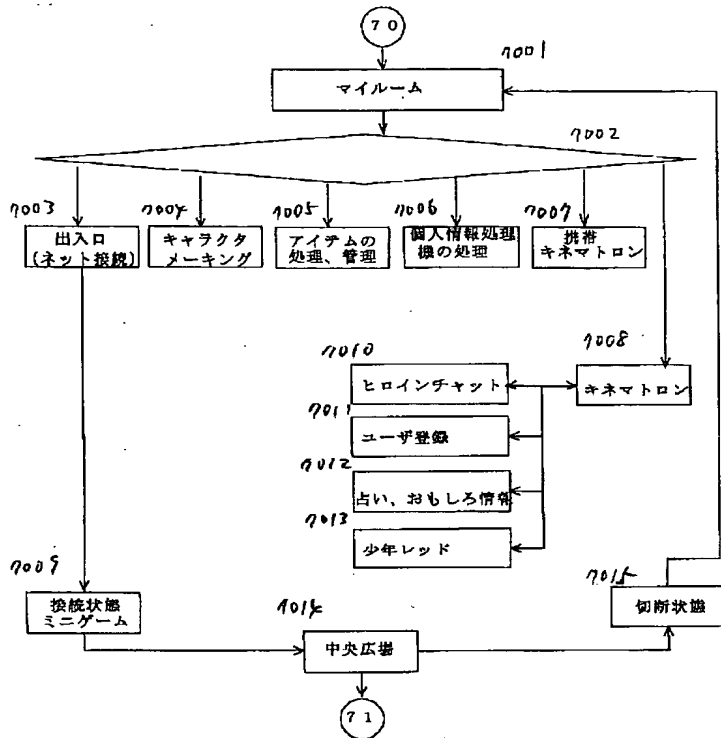
【図68】



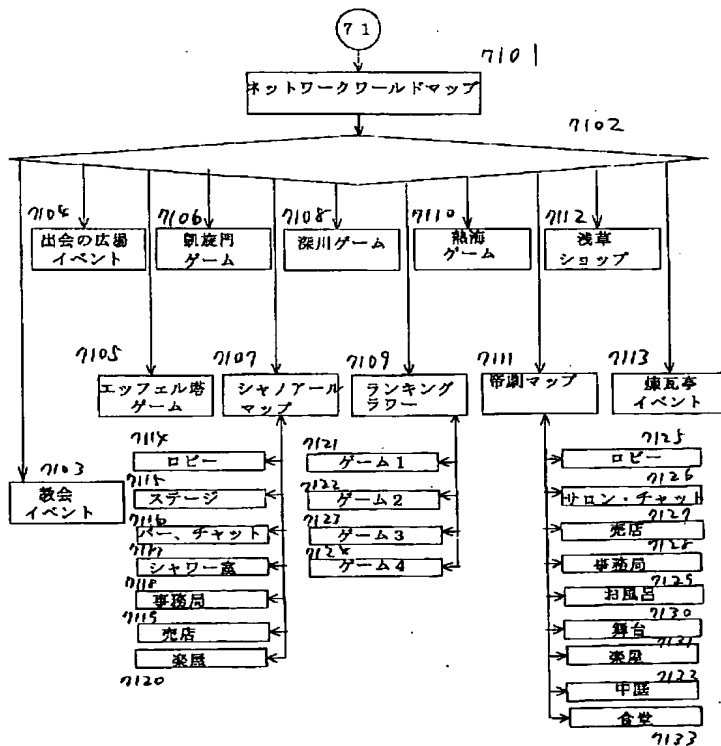
【図84】



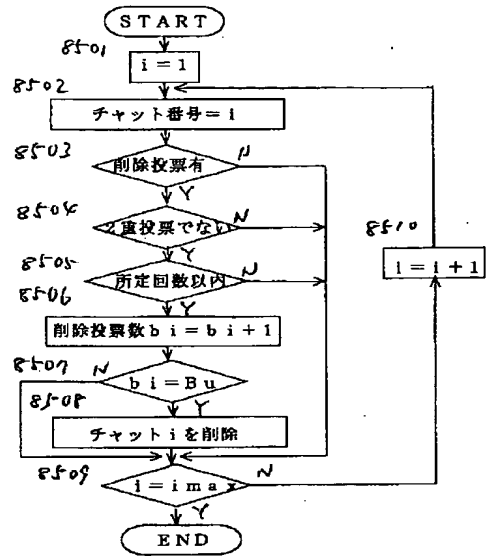
【図70】



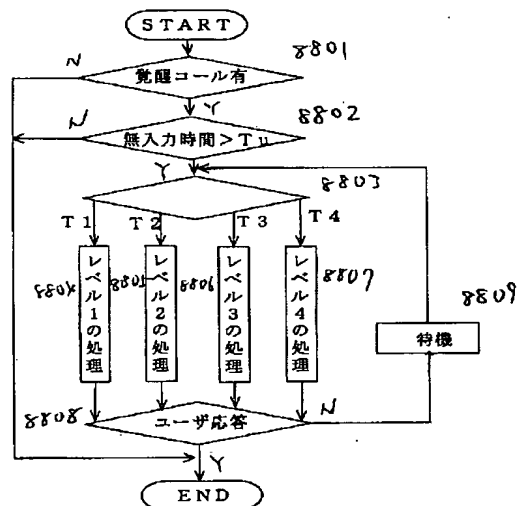
【図71】



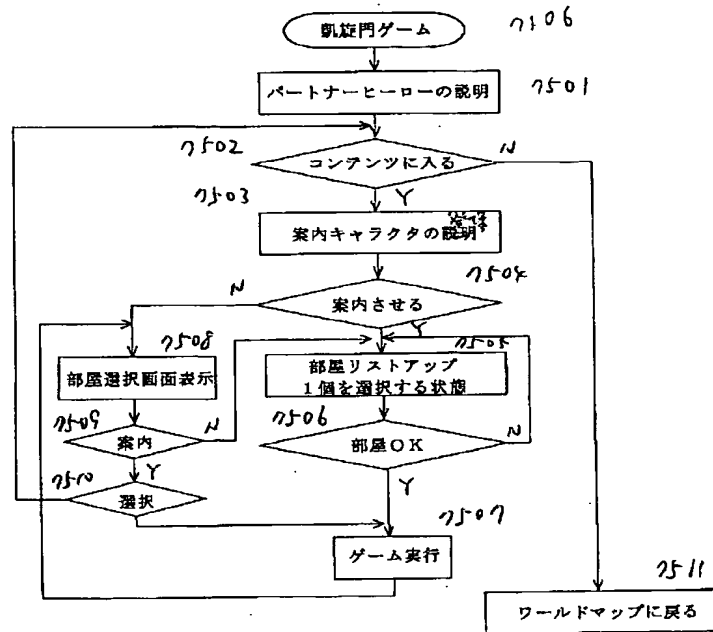
【図85】



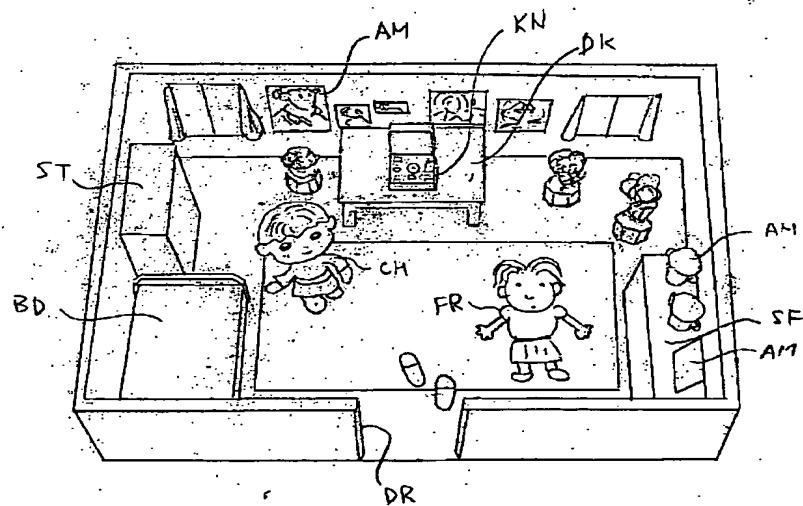
【図88】



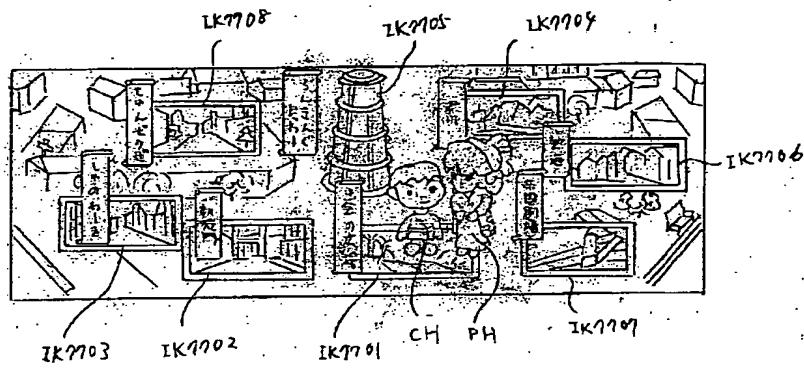
【図75】



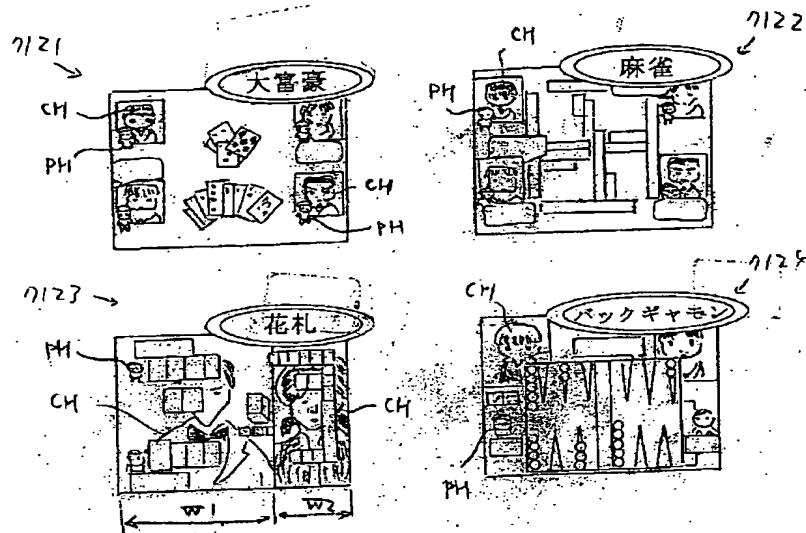
【図76】



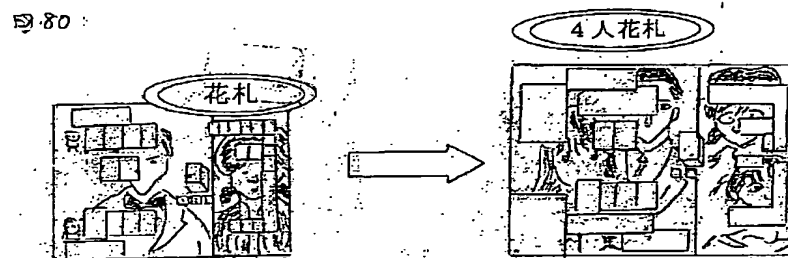
【図78】



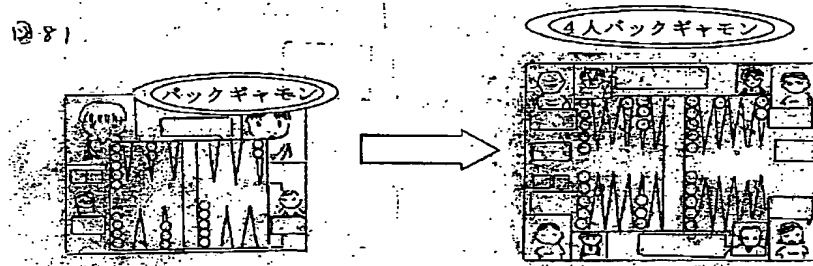
【図79】



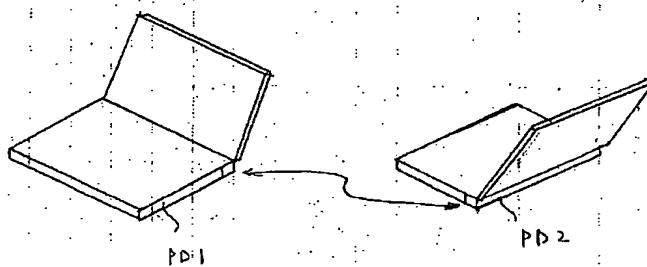
【図80】



【図81】



【図87】



フロントページの続き

(72)発明者 瓜生 貴士
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ内
(72)発明者 藤井 大輔
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ内
(72)発明者 清水 徹
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ内

(72)発明者 鈴木 由布子
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ内
(72)発明者 木村 麻
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ内
Fターム(参考) 2C001 BB04 BB07 BB08 BB10 BD07
CB01 CB06 CB08 CC01

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography.

- (19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP,2002-239251,A (P2002-239251A)
(43) [Date of Publication] August 27, Heisei 14 (2002. 8.27)
(54) [Title of the Invention] An online network game system, the terminal unit used for this, and a storage.
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]
A63F 13/12
13/00

13/10

[FI]

A63F 13/12

C

13/00

B

J

13/10

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 30.

[Mode of Application] Document.

[Number of Pages] 49.

(21) [Filing Number] Application for patent 2001-81680 (P2001-81680)

(22) [Filing Date] February 14, Heisei 13 (2001. 2.14)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 000132471.

[Name] Sega, Inc.

[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Ohara **.

[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo Inside of Sega, Inc.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Hashimoto Haruyuki.

[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo Inside of Sega, Inc.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Uryu Takashi.

[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo Inside of Sega, Inc.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Fujii Daisuke.

[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo Inside of Sega, Inc.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Spring water **.

[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo Inside of Sega, Inc.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Suzuki ****.*.

[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo Inside of Sega, Inc.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Kimura Hemp.

[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo Inside of Sega, Inc.

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100079108.

[Patent Attorney]

[Name] Inaba Right happiness (besides two persons)

[Theme code (reference)]

2C001.

[F term (reference)]

2C001 BB04 BB07 BB08 BB10 BD07 CB01 CB06 CB08 CC01.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Summary.

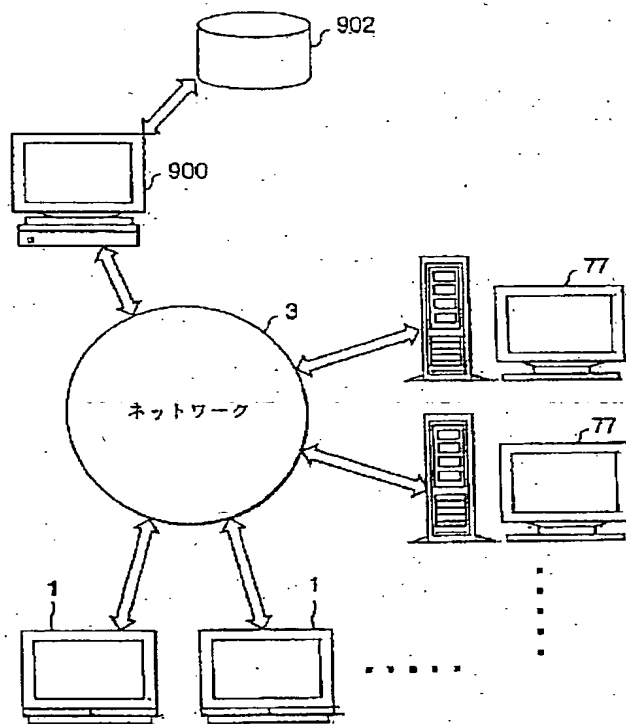
(57) [Abstract] (*****)

[Technical problem] In a network system, there was a problem which performs a game while the information of other play persons who have participated in the game system has not fully been known.

[Means for Solution] Two or more game equipments 1 and 1 and — are connected to a game key station through a communication network 3, and this game system can perform communication game application between each game equipments 1 and 1 and — through the game key station concerned. Moreover, in this game system, while [of the game equipments 1 and 1 and —] performing communication game application in between, the individual information processing meanses 10 and 10 and — which can exchange the personal information between play persons are prepared in each game equipments 1 and 1 and —.

[Effect] Personal information is exchangeable with the gestalt of a card through partner and individual information processing means — at the time of the end of a game, and a game start.

[Translation done.]



[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] It is the online network game system which two or more terminal units are connected to a network, has the authentication server which memorizes the user information corresponding to the user who uses the aforementioned terminal unit in the online network game system which is constituted and becomes so that each terminal unit may perform a predetermined application program on this network, and is characterized by for the aforementioned authentication server to judge the propriety of access to a network from the aforementioned terminal unit based on the aforementioned user information.

[Claim 2] It is the online network game system which two or more terminal units are connected to a network, has the authentication server which memorizes the user information corresponding to the user who uses the aforementioned terminal unit in the online network game system which is constituted and becomes so that each terminal unit may perform a predetermined application program on this network, and is characterized by to judge whether the aforementioned authentication server prepares a limit in operation of the application program from the aforementioned terminal unit to a network which connects and performs based on the aforementioned user information.

[Claim 3] The aforementioned user information is an online network game system according to claim 1 or 2 characterized by being the information inputted from the aforementioned terminal unit, and the information of the program server which connects in case an application program is performed on the aforementioned authentication server or a network generated by either at least.

[Claim 4] The online network game system characterized by performing two or more aforementioned application programs since two or more application programs specified from the aforementioned terminal unit are attested by the aforementioned authentication server when connecting with a network, changing two or more application programs one by one and performing them in a claim 3.

[Claim 5] An online network game system given in the claim 3 characterized by generating all or some of the aforementioned save data based on the information

saved to the aforementioned authentication server or the program server in case the save data of the aforementioned application program are saved at the storage connected to the aforementioned terminal unit or the terminal unit, or any 1 term of 4.

[Claim 6] The item which appears in the aforementioned game application program is an online network game system given in the claim 1 characterized by carrying out value change according to the situation of a game, or any 1 term of 5.

[Claim 7] The aforementioned item is an online network game system according to claim 6 characterized by being virtual currency.

[Claim 8] The aforementioned virtual currency is an online network game system according to claim 7 characterized by being used for the right purchase of use for performing a game application program.

[Claim 9] The online network game system according to claim 6 to 8 characterized by including the object purchased in the aforementioned virtual currency in the aforementioned item, and currency value change of the aforementioned virtual currency and the price fluctuation of an object arising.

[Claim 10] An online network game system given in the claim 1 characterized by searching and introducing the user considered to be suitable based on a user's information saved at the aforementioned authentication server when the aforementioned user asks for the encounter with other users, or any 1 term of 9.

[Claim 11] The aforementioned user is an online network game system according to claim 10 characterized by specifying the conditions of an urgency and an other party user and asking for encounter.

[Claim 12] The online network game system according to claim 11 characterized by giving priority to a user with the aforementioned high urgency, and introducing a user.

[Claim 13] The aforementioned urgency is an online network game system according to claim 12 characterized by falling with the passage of time.

[Claim 14] An online network game system given in the claim 11 characterized by retrieving the user of a lower urgency sequentially when a user with the same aforementioned urgency is searched and a suitable user does not exist, or any 1 term of 13.

[Claim 15] An online network game system given in the claim 11 characterized by raising an urgency and searching an other party user when the aforementioned user is a superior user, or any 1 term of 14.

[Claim 16] Each aforementioned game terminal unit is an online network game system given in the claim 1 characterized by having the control means which can exchange a user's information for other game terminal units, or any 1 term of 15.

[Claim 17] The aforementioned control means are online network game systems according to claim 16 characterized by performing a game program in parallel to processing linked to a game server.

[Claim 18] It is an individual information processing means to hold the information of the user who is connected to two or more game terminal unit and each game

terminal unit, and uses the game terminal unit concerned. The digital data which displays the information as which a user and other users concerned specify self, a character, etc. (it is called a "card".) With the individual information processing means which can be held, and the game server for managing the information about a game application program In the online network game system which is constituted and becomes so that it may ****, two or more aforementioned game terminal units of each other may be connected and each terminal unit can perform a predetermined game application program It is the online network game system characterized by for a game server reading the card within the aforementioned individual information processing means when one set of a game terminal unit is connected to the aforementioned game server, and notifying the whereabouts of the user of the card in a game server to the game terminal unit concerned.

[Claim 19] The aforementioned individual information processing means is an online network game system according to claim 18 characterized by direct interconnect being possible and being able to exchange a mutual card by this interconnection.

[Claim 20] a network — minding — two or more terminal units — connecting — a chat — line Chat system characterized by saving the image information which was obtained and the user set up with each terminal unit in the chat system, transmitting to the terminal unit with which other users use the image information which one of users set up in case a chat is performed, and making the background of a chat screen into a common picture using this image information.

[Claim 21] It is the chat system which can input [which each user inputted] whether he wishes to delete for every text in the chat system which connects two or more terminal units through a network, and performs a chat, and is characterized by determining whether a server deletes the aforementioned text according to the number of the inputs which wish to delete.

[Claim 22] The waging-war game method characterized by the screen product of the picture which the aforementioned play person specifies by the superiority or inferiority of a waging-war game, and the picture which the aforementioned waging-war partner specifies changing in the waging-war game method which displays the picture which a play person specifies on a display screen, and the picture which a waging-war partner specifies.

[Claim 23] The online network game system characterized by the ability to set up the partner character which attends the aforementioned player character with the player character which self operates in the online network game system which connects two or more terminal units through a network, and performs a game when each play person connects with a game server.

[Claim 24] The aforementioned partner character is an online network game system according to claim 32 characterized by emitting a message according to the advance situation of a game.

[Claim 25] For the picture of the partner character currently shown on the display screen of self by the display screen connected to other play persons' terminal unit,

the aforementioned partner character is an online network game system according to claim 32 or 33 characterized by displaying a different picture.

[Claim 26] In the online network game system which connects two or more terminal units through a network, and performs a game When the terminal unit which which play person uses does not advance a predetermined-time game, the terminal unit which other play persons use The terminal unit which the play person who the demand of game advance can be emitted [person] to the terminal unit which the play person who does not advance the aforementioned game uses, and does not advance the aforementioned game uses The online network game system characterized by carrying out operation which calls a play person's attention when this demand is received and it agrees on predetermined conditions.

[Claim 27] The item used within an online network game in the online network game system which connects two or more terminal units through a network, and performs a game is an online network game system characterized by the purchase price fluctuating according to the amount of usable virtual currency within the aforementioned online network game.

[Claim 28] In the online network game system which connects two or more terminal units through a network, and performs a game When the information which wishes connection with other terminal units [terminal unit / 1st] is sent to a server, this server The online network game system characterized by searching other user information near the contents of the user information corresponding to the 1st terminal unit, and connecting the 2nd terminal unit and 1st terminal unit corresponding to the searched user information.

[Claim 29] The storage with which the program for operating the aforementioned game application program with the aforementioned game terminal unit of a publication in a claim 1 or any 1 term of 28 was memorized.

[Claim 30] The aforementioned game terminal unit which constitutes the system of 30 a claim 1 or given in any 1 term.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
 - 2.**** shows the word which can not be translated.
 - 3.In the drawings, any words are not translated.
-

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] Two or more game terminal units of each other are connected through means of communications, and this invention relates to the storage which memorized the game terminal unit used for the online network game system by which the predetermined game application program was made to perform between each game terminal unit, and this system, and this game application program.

[0002]

[Description of the Prior Art] Conventionally, this kind of online network game system is equipped with the TV-game equipment and the server machine which are a terminal unit, and is connected by the Internet network which the direct file of each video game machine and the server machine is carried out by the telephone line, or minds a provider. In response to control of a game application program with each as common terminal unit as a server machine, the game space where a play person is waging-war-game-etc.-common is built between each terminal unit, and a game can be performed in this space. In recent years, this kind of online network game systems [many] are being built, and the number of the play persons who are going to participate in this is also increasing by leaps and bounds. In the game system to apply, if it is the play person who fills specific business, anyone can access this online network game system. In an online network game system, there was a problem that a waging-war partner's information was not known enough, for the play person to whom the information nevertheless exchanged [that unacquainted play persons perform a waging-war game mutually and] for it being among play persons is restricted to a name, a play person's ID, etc., and has participated in the game system. Furthermore, in this kind of game system, a game is advanced under agreement common to each play person. For example, during game execution, it is not interrupting a game etc. until one waging war is completed. However, even when the starting prohibition action was performed by the play person, the cure of interrupting for the conventional game system the game currently performed on the online network game from a viewpoint from which other play persons are protected was not able to be taken. Moreover, when a play person is going to play an online network game, in order to usually connect a game equipment terminal to an exclusive server via the Internet, the time taken to refer for a play person's ID and password is required. There are problems, like for this reason, a certain amount of time (about 5 minutes) will bore a play person in during this period and a static image in connection with a network. Furthermore, the game server which manages each online network game program is performing a play person's ID, and introduction of a password separately, and the present condition is that informational exchange etc. is not made among two or more game servers.

Consequently, trouble was produced, when an unsuitable action occurred during one certain access with a game server, i.e., the participation to a specific online network game, other game servers were able to be accessed easily and an online network game was smoothly managed, even if it could make access to one certain game server concerned into disapproval after that.

[Problem(s) to be Solved by the Invention] Then, this invention aims at offering the system for which the play person found enough the information of other play persons linked to an online network game system. this invention aims at offering the online network game system for which it enabled it to exchange a play person's required personal information easily between the terminal units connected to an online network game system. this invention aims to let this personal information to check to a play person and provide him with an online network game system as comes to be easy. Moreover, when performing a communication game, another purpose of this invention devises suitable disposal to the play person who breaks the rule defined beforehand, suppresses such violation, and is to offer the online network game system by which anyone enabled it to enjoy a game simply and in comfort. Moreover, this invention aims at offering the online network game system in which Lycium chinense grows, without boring the play person who owns a game terminal during the time (interval) for carrying out network connection of the game terminal unit. Furthermore, it is the purpose to obtain the online network game system which can judge in the gross whether this invention permits access of the game terminal unit concerned when network connection of two or more game terminal units and two or more game servers is carried out. Moreover, this invention aims at offering the game terminal unit used for this online network game system. Furthermore, this invention aims at offering the storage with which the program which performed the online network game for attaining the above-mentioned purpose to a game terminal unit was memorized.

[Means for Solving the Problem] In the online network game system by which it is constituted and the game terminal unit of plurality [this invention] becomes so that it may connect mutually and each terminal unit can perform a predetermined game application program in order to attain the above-mentioned technical problem With the game server for managing the information about each game application program It is prepared apart from the aforementioned game server, and is applied in common to the aforementioned game server. Having the authentication server equipped with the function to judge permission or the disapproval of access to each game server from the aforementioned terminal unit, the aforementioned authentication server judges permission or the disapproval of access about each one person or two or more users who use the aforementioned terminal unit. A proper penalty can be imposed for every user by this. In this invention, an authentication server common to the above performs the judgment of the access permission to the game server after the initial registration for accessing to each game server of the aforementioned user, and registration, and disapproval. In this invention, a user's information is

inputted and registered into an authentication server common to the above from each of a game server. In this invention, the aforementioned information is information which specifies the user who performed the unsuitable action which makes access to the aforementioned game server disapproval. An unsuitable user can be eliminated by this. In this invention, permission or the disapproval of the aforementioned access is judged for every aforementioned game application program. A fine access permission-or-denial judging is possible by this. this invention -- setting -- the access disapproval to the aforementioned game server -- the above -- while judging based on the importance of an unsuitable action, gradual limitation of the requirements in which the judgment concerned includes a period and the content of a game may be added In this invention, as for the aforementioned game application program, the hold number is set up for every results rank. Game difficulty can be set up by this. And game difficulty can be visualized if a tower expresses the hold number for every results rank. In this invention, when each user's information is saved at the aforementioned game terminal unit and this information is damaged, based on the information saved at the aforementioned authentication server, all or a part of the aforementioned information may be revitalized. A data breakage trouble can be compensated by this. When there is a restorative demand, an authentication server attests a user's ID and password. In this invention, the aforementioned game server changes the data for the program performed with the aforementioned game terminal unit for every user based on each user's information stored in the aforementioned authentication server. For example, a fixed area and a variable region are prepared in the display screen of a game terminal unit, and the picture which should be displayed on this variable region is changed. The program performed here is a game application program, and can also change further broadcasting distributed to a game terminal unit for every user. In this invention, the item which appears in a game application program carries out value change according to the situation of a game. An item is virtual currency, for example, is used here by the right purchase of use for performing a game application program. Furthermore, the object purchased in the aforementioned virtual currency is included in an item, and currency value change of the aforementioned virtual currency and the price fluctuation of an object arise. In this invention, when a user asks for the encounter with other users, the user considered to be suitable is searched and introduced based on a user's information saved at the aforementioned authentication server. A user specifies the conditions of an urgency and an other party user, asks for encounter, has priority to an urgent user, and introduces a user here. An urgency falls with the passage of time, and when a user is a superior user on the other hand, it raises an urgency. When a user with the same urgency is searched and a suitable user does not exist on the occasion of reference, the user of a low urgency is retrieved more sequentially. Each game terminal unit is equipped with the control means which can exchange a user's information for other game terminal units in this invention. The online network game system concerning this invention The digital data

which displays the information as which it is an individual information processing means to hold the information of the user who is connected to two or more game terminal unit and each game terminal unit, and uses the game terminal unit concerned, and a user and other users concerned specify self, a character, etc. (it is called a "card".) It has the individual information processing means which can be held, and a game server for managing the information about a game application program. In the online network game system which is constituted and becomes so that two or more aforementioned game terminal units of each other may be connected and each terminal unit can perform a predetermined game application program When one set of a game terminal unit is connected to the aforementioned game server, a game server reads the card within the aforementioned individual information processing means, and notifies the whereabouts of the user of the card in a game server to the game terminal unit concerned. This can realize pleasant game environment based on a user's companionship relation. Moreover, an individual information processing means can be interconnected direct, by this interconnection, it can exchange a mutual card, leaves a network and can promote a user's companionship relation. The online network game system concerning this invention

An individual information processing means by which it is an individual information processing means to hold the information of the user who is connected to two or more game terminal unit and each game terminal unit, and uses the game terminal unit concerned, and the data of the room which the user concerned can edit himself can be held, It has a game server for managing the information about a game application program, two or more aforementioned game terminal units of each other are connected, and each terminal unit is a predetermined game application program. In the online network game system which is constituted and becomes, it is possible to perform a chat among two or more game terminal units so that it can *****, the chat is faced, and it shifts, and other users can be invited to that user's room, and it can display in a user's game terminal unit with which the state where other users were in this room was invited. By this, it can have a reality and a virtual companionship relation can be enjoyed. The online network game system concerning this invention It has two or more game terminal units and a game server for managing the information about a game application program. In the online network game system which is constituted and becomes so that two or more aforementioned game terminal units of each other may be connected and each terminal unit can perform a predetermined game application program Being able to vote deletion about what has each user unsuitable in the past chat by if the chat is possible among two or more game terminal units, a game server deletes a chat according to the situation of vote. By this, an unsuitable chat can be eliminated with justice. The online network game system concerning this invention It is an individual information processing means to hold the information of the user who is connected to two or more game terminal unit and each game terminal unit, and uses the game terminal unit concerned. An individual information processing means by which the character

as which a user and other users concerned specify self can be held, It has a game server for managing the information about a game application program. In the online network game system which is constituted and becomes so that two or more aforementioned game terminal units of each other may be connected and each terminal unit can perform a predetermined game application program. On the occasion of execution of game application, the field which displays the character of the user who has participated in the game on a game terminal unit is prepared, and, as for this field, area changes with the superiority or inferiority of a game. By this, a user's participating consciousness increases and exciting game feeling can be enjoyed. The online network game system concerning this invention It is an individual information processing means to hold the information of the user who is connected to two or more game terminal unit and each game terminal unit, and uses the game terminal unit concerned. An individual information processing means by which the character as which a user and other users concerned specify self can be held, It has a game server for managing the information about a game application program. In the online network game system which is constituted and becomes so that two or more aforementioned game terminal units of each other may be connected and each terminal unit can perform a predetermined game application program Each user can set up the partner who attends a game with a self character, when it connects with a game server. While advance of a game is promoted by this, the atmosphere of a game rises. Moreover, since it participates in a game automatically and speech and conduct change according to correspondence of a user according to the situation of a game, the aforementioned partner has real presence. The online network game system concerning this invention It has two or more game terminal units and a game server for managing the information about a game application program. In the online network game system which is constituted and becomes so that two or more aforementioned game terminal units of each other may be connected and each terminal unit can perform a predetermined game application program Each user can emit the demand of advance of a game, when the other party of a game does not advance a game, and each game terminal unit carries out operation which calls a user's attention, when this demand is received and it agrees on predetermined conditions. Stagnation of a meaningless game can be suppressed by this to the minimum.

[Embodiments of the Invention] The gestalt of operation of the 1st of this invention is explained based on an accompanying drawing below the [1st operation gestalt].

(System configuration) Here explains the system configuration for accessing to the game server 77 (it being equivalent to the game key station 7 (referring to drawing 1) mentioned later) from specific game equipment 1 according to drawing 1 . In this case, each user needs to perform initial registration through game equipment 1 first. Moreover, based on whether there is any history which performed the unsuitable action for every user and every game, it is necessary to perform the judgment of permission of access, or disapproval in the game server 77 connected to the

network system concerned after initial registration. As shown in drawing 1, it is possible for game equipment 1 to be connected to the network 3, to access from this game equipment 1 to the predetermined game server 77 connected to the network 3, and to perform an online network game. In addition, although the game server 77 is simplified, in a network 3, the game server's 77 extension is possible. Not only the number that also illustrated game equipment 1, of course but much more game equipments 1 are connectable. The authentication server 900 is connected to the aforementioned network 3. This authentication server 900 is the aforementioned game server's 77 common authentication server 900. That is, each game server 77 does not have an authentication server separately. The information on game equipment 1 based on execution of each game application program is registered into the database 902 of an authentication server 900 from the game server 77. The most important information is information by the unsuitable action of game equipment 1 which judges permission/disapproval of future access among this information. The unsuitable judgment of things is various, you make it judge automatically and it may be made to make it transmit with each game server 77, and the game server's 77 manager judges and it may be made to carry out input transmission of it. Although mentioned above, the content performed in an authentication server 900 is the judgment (is a permission granted or not?) of whether to attest access with initial registration of a user for every game to the user who has accessed. Below, a user's access method by the game equipment 1 in an authentication server 900 is explained according to the flow chart of drawing 31. First, it is judged whether it is registered, and at Step 950, when it is a negative judging, it shifts to Step 952, and using the program for registration of attachment to game equipment 1, registration processing to an authentication server 900 is performed, and it shifts to Step 954. In addition, in Step 950, judging [affirmation], i.e., when registered, it jumps over Step 952 and already shifts to Step 954. At Step 954, it accesses to an authentication server. The input of user ID and a password becomes indispensable at this access. An authentication judgment is made at the following step 956. This authentication judgment opts for the gradual measure in the case of disapproval while judging whether connection with a network 3 is permitted based on a wicked user's information with which a database 902 is provided by the game server 77. This gradual measure means preventing from classifying into the game server 77 which considers as the game server 77 which limits a period, and considers as disapproval or permits access based on the content of an unsuitable action, and disapproval, displaying the information that it may become a wicked user to a game terminal unit, accessing a game server completely, etc. It is also possible to classify the thing about ethics, such as abusive language in the thing about game rules, such as unusual cutting, and a chat, and others as a kind of unsuitable action furthermore, and to set up the penalty according to the number of times and the content, respectively. In the following step 958, when this authentication judging is judged to be permission (for the access permission to some game servers 77 to be

included), it shifts to Step 960, the message of the purport in which connection with the game server 77 is possible is sent out, subsequently connection with the desired game server 77 is started in Step 962, and a game is started at the following step 964. In the aforementioned step 958, when judged with disapproval (period limitation is included), it shifts to Step 966, the message of the purport which is disapproval is sent out, and processing of logoff is performed at the following step 968. As mentioned above, when accessing from game equipment 1 to the game server 77, it is made to make it access first to the common authentication server 900 to the game server 77, and since it judged whether the participation to the network 3 concerned would be permitted based on the information brought near by each game server 77 when it was after new registration and registration, in this authentication server 900, the unsuitable action in the game server 77 etc. can manage collectively. In addition, access to another game server 77 can also be prevented from the ability doing to the user (game equipment 1) who performed the unsuitable action with which game server 77. Since according to the above-mentioned composition it is not necessary to extend an authentication server 900 even if the game server 77 is added and extended, a system configuration can be simplified. What judges access propriety for every game equipment conventionally existed. Drawing 3 is drawing showing the mode of the propriety of access of this former. Users A and B use game equipment 101, Users C and D use game equipment 102, and it is a user. E is using the game equipments 103 and 104. When User D terminated abnormally an unsuitable action, for example, a game, in game equipment 102, game access with which User C was in secret touch in the game 102 became impossible. When User E performed an unsuitable action with game equipment 103 and other game equipments 104 were used on the other hand, access to a game was possible for User E. This serves as a penalty unjust about User C, and sufficient penalty will be imposed to User E. On the other hand, a more proper penalty can be imposed if access propriety is judged for every user. "If the above is summarized In the online network game system which is constituted and becomes so that two or more game terminal units of each other may be connected and each terminal unit can perform a predetermined game application program With the game server for managing the information about each game application program It is prepared apart from the aforementioned game server, and is applied in common to the aforementioned game server. It has the authentication server equipped with the function to judge permission or the disapproval of access to each game server from the aforementioned terminal unit. the aforementioned authentication server online network game system which judges permission or the disapproval of access about each one person or two or more users who use the aforementioned terminal unit """, the initial registration for accessing an authentication server common to the above to each game server of the aforementioned user, and online network game system according to claim 1 characterized by what the judgment of the access permission to the game server after registration and disapproval is performed for online network

game system according to claim 1 or 2 by which a user's information is inputted and is characterized by being registered from each of a game server at an authentication server common to " and "above ", "The aforementioned information is information which specifies the user who performed the unsuitable action which makes access to the aforementioned game server disapproval. online network game system according to claim 3 characterized by things online network game system given in the claim 1 characterized by judging permission or the disapproval of " and the "aforementioned access for every aforementioned game application program, or any 1 term of 4 " and "— the access disapproval to the aforementioned game server — the above — online network game system according to claim 4 or 5 characterized by what gradual limitation of the requirements in which the judgment concerned includes a period and the content of a game is added for while judging based on the importance of an unsuitable action It becomes ". As shown in drawing 4 , when Users A and B use game equipment 101, Users C and D use game equipment 102, User E is using the game equipments 103 and 104 and User D performs an unsuitable action in game equipment 102, game access according [User C] to game equipment 102 is allowed. When User E performs an unsuitable action with the game equipments 103 or 104, game access becomes on the other hand, impossible to User E with neither of the game equipments. A penalty is conventionally rationalized by this. In addition, it does not carry out attesting, whenever it attests access propriety beforehand about all these games and changes a game, when a user specifies two or more games. The processing for authentication can be simplified by this. In the above-mentioned system configuration, as shown in drawing 1 , a common game application program is performed between each game equipment. Drawing 5 shows the functional block diagram of the online network game system concerning this invention. In this system, a common game application program is performed between each game equipment. The system is equipped with the communication network 3 for connecting two or more terminal units 1 and 1 and — which are a video game machine, the game key station 7 containing two or more server machines, and this game equipment and a game key station in this drawing 5 . In this system, it connects with the game key station 7 through specific Internet provider 5 defined in order that a terminal unit might perform a specific game, and a common game application program is performed among each game equipments (terminal unit) 1 and 1 through the game key station 7. In addition, the game equipments 1 and 1 and — may be connected to a server machine through Internet provider 9 which are not a communication network 3 and a specific Internet provider. In this system, each game equipments 1 and 1 and — are equipped with the individual information processing meanses 10 and 10 and — which can exchange every play person's detailed personal information, while performing the game application program. Drawing 6 is a functional block diagram for explaining the composition of game equipment. CPU1a as a processor with which game equipment 1 performs a game application program and other control programs in this drawing 6 , As this control program, for example

ROM1b which memorizes the data needed when processing a game program in addition to this, the program code which processes according to the program code which interprets a macro group or a scenario macro, and the abstracted operating command, and, an operating system, etc., and graphics, such as an animation, CD-ROM equipment 1c containing CD-ROM which memorizes the game application program which performs a specific game based on the data constellation and this which consist of information on a text and others, The aforementioned CPU1a and bus controller 1d which controls the data transfer between each part, The program of CPU1a is held and it consists of RAM1e used for data processing, drawing processor 1f which forms a picture signal from drawing data, and sound processor 1g which forms an acoustic signal from sound data. Moreover, VRAM1s is connected to drawing processor 1f, and it is used in case a picture signal is formed. Sound RAM1t is connected to sound processor 1g, and it is used in case an acoustic signal is formed. In addition, the sound processor 1g output section is connected to connector 1r for audio videos. Birth control mentioned above TORORA 1d, if it divides roughly, it consists of peripheral interface 1h, drawing processor controller 1u, internal bus controller 1v, and external bus controller 1w. Bus controller 1d is connected to CPU1a through bus 11a, and CPU1a controls bus controller 1d. RAM1e is also connected to this bus 11a. The direct file of the extended serial connector 1q is carried out to CPU1a mentioned above through bus 11b, and this CPU1a can control or use the appurtenance concerned now by exchanging signals based on the predetermined data transmission method between the appurtenances of the serial system connected to extended serial connector 1q. That is, connection of the appurtenance of a serial system is attained and it has come be made as for exchange of signals, such as a program, an image, sound, and a command, to this game equipment 1 between an appurtenance and game equipment 1. Drawing processor controller 1u can control drawing processor 1f by the bottom of control of CPU1a. CD-ROM equipment 1c, ROM1b, and sound processor 1g are connected to internal bus controller 1v through bus 11c, respectively, and this internal bus controller 1v can control these CD-ROM equipment 1c, ROM1b, and operation of sound processor 1g by the bottom of control of CPU1a. The output section of external bus controller 1w is connected to extended connector 1m through bus 11d, and this external bus controller 1w can control or use this appurtenance now by exchanging signals between the appurtenances of the parallel system connected to extended connector 1m under control of CPU1a. That is, connection of the appurtenance of a parallel system is attained and it has come be made as for exchange of signals, such as a program, an image, sound, and a command, to this game equipment 1 between an appurtenance and game equipment 1. peripheral connector 1i — peripheral one — 2 and 2 are connected The television (TV) monitor 4 is connected to connector 1 for audio videos r. The cable modem 6 is connected to extended connector 1m as attachment of a parallel system, and game equipment is connected to a network 3 through this cable modem 6. As attachment

of the parallel system connected to extended connector 1m, the parallel appurtenance of a terminal adapter, a satellite data receiver, personal digital assistant equipment (PDA), a portable telephone, a data recorder, or others other than a cable modem 6 can be mentioned. As attachment of the serial system connected to extended serial connector 1r, PHS, a data recorder, a telecommunication cable, or other serial appurtenances are mentioned. Drawing 7 is the block diagram showing the composition of a game key station. The communication device 71 with which the game key station 7 communicates between each game equipment through a communication network 3 and specific Internet provider 5 in this drawing 7, The authentication server 72 as a general server which is connected to this communication device 71 and controls the game equipments 1 and 1, and the sign rise and connection request from --, It is prepared in the low rank of this authentication server 72. for example It consists of the special servers (vice-server) 73 and -- which perform processing for making false experience as if it was playing games, such as movement games, such as table tennis, and mah-jongg, with the others in the ryokan with a hot spring etc. realize on the game equipments 1 and 1 and --. Here, the vice-server 73 becomes No. 1 server 73a, No. 2 server 73b, and -- from No. 10 server 73j further. The vice-server has the control means which make each game equipment terminal perform a specific communication waging-war game. In addition, in this system, the game environment of convention form is realizable between each game equipment. Each play person can participate in a game for example, by the tournament method, and can acquire the ranking of a game. Convention form means that it is the game space performed under a predetermined rule, and it says that every play person can participate especially, that it is a waging-war game, and that participation and nonparticipation are free. The block diagram when game equipment 1 connects drawing 8 to a vice-server through each of Internet provider 9, a network 3, and specific Internet provider 5 is shown. In this drawing 8, the vice-server 73 has called the "world" and has the composition of five worlds of fifth world 73E from first world 73A. Since each world has the same composition, below, it takes first world 73A for an example, and explains the detailed composition. The attested play person is performing what game by this first world 73A from the gate server 71, or the information on convention information, a sponsor, and maintenance time etc. is reported by the authentication server 72. It is constituted by this gate server 71 by aforementioned No. 1 server (No. 1 play server) 73a, No. 2 server (No. 2 play server) 73b, --, No. 10 server (No. 10 play server) 73j. Since each play server has the same composition, below, he takes No. 1 server (No. 1 play server) 73a for an example, and explains the composition in a play server. If a play person's terminal unit is connected to No. 1 server 73a, equipment will be provided with the following environment in the end of a play person side edge. That is, a play person goes into the space like the lobby (large room) 75 of a ryokan with a hot spring (hotel) first. The storage region corresponding to a lobby exists in this server. Since the 1st operation form imitates the game

system to the "hot spring" in this way, the game system itself is suitably called a "hot spring." Subsequently, a play person is assigned to the memory storage of No. 1 server 73a by the selection after guidance information was carried out by the aforementioned gate server 71, and can go into the selected room by it. It is the structure where this lobby 75 is the so-called waiting room, and a play person can choose a playroom (each locus of - of 01 No. No. 224 75R) in this lobby 75. It has become. Each play server is assigned to play, such as a fortune-telling room, a shogi room, a cards room, or a mah-jongg room. A specific play server's each part store serves as a playroom for play, such as mah-jongg, and has riding capacity, respectively. With [the number room which a play person wishes] riding capacity [less than], a room can be entered, and if it is over riding capacity, it will become impossible to enter a room. The play person included in the playroom can perform communication waging-war games, such as mah-jongg, with other play persons who are already in the playroom. It depends on a play person's selection into which world it goes. Drawing 9 shows the entrance situation of each play server's (the No. 1 server or the No. 10 server) client (a game equipment terminal / play person) in world 73A (or 73B or 73E) explained above. Network connection completes three persons' client which is present in a lobby 75, and the stage which chooses any they are from games various from now on is shown. On the other hand, game waging war at each number room of the client which entered each number room (they are a No. 01 room and a No. 02 room at drawing 28) is attained. Moreover, as shown in drawing 9 , it is each number room (in drawing 9). Among the game equipments 1a, 1b, and 1c which two or more clients which have entered the number room indicated under the No. 03 room focusing on play server 73a (or 73b or 73j) own Communication has become possible, and connection of the purport that preparation of a rule (specially rule [User setup]), card exchange, and waging war was completed etc. is transmitted and received by packet communication. all of these information are the number rooms as for which it is managed by play server 73A or 73J, for example, this number room carries out game waging war using cards -- if it becomes -- play server 73A (**** -- what was taken out about the content of all the members' hand distributed first, or package management of the content of the hand under game waging war etc. is carried out) In addition, a card, information, a character as which each user specifies self, etc. are displayed with digital data. Drawing 10 is the functional block diagram showing the composition of the database of the game system concerning this invention. In a common database, a "system ID", a "user name", "individual ID", "The number of times of registration", a "password", the "telephone number", a "registration day", a "registration number", The fixed area in which it was stored "sex", the "address", an "occupation", age/birthday a "birthday", it is a "main name", and whether "whether it be registered at an earlier version program", "The number of times of individual access", a "mail address", "Provider ID" The order change field where the "last access day" was stored, the post office box field where the "post office box message" was stored, The change

field where "possession item data", "possession amount-of-money data", "each game rank", "each game point", "access-time accumulating totals", a "profile", and "the information about an unsuitable action" were stored is prepared. On the other hand, a "system ID", "DL of each server name", the "whole access counter", and "the warning level of a system ID" are stored in a resist server, the information on "Provider ID", "accounting information", and "connection permission" is stored in an accounting server, and "the connection room number of each client", "news", a "sponsor banner", "convention setting data", and "tower setting data" are stored in the gate server. Game equipment 1 asks for connection authentication from a resist server, and a resist server gives ID etc. to game equipment 1 to this. Game equipment 1 asks for accounting authentication from an accounting server, and transmits play information to a play server. Game equipment 1 downloads news from a gate server, and searches various information in a gate server. On the occasion of connection of game equipment 1, a resist server uploads a user's etc. information to the order change field of Community DB, and uploads a user's etc. information to a fixed area at the time of hot spring registration. A play server uploads the data of the change field of Community DB for every game, and downloads the data of a change field at the time of network connection. Furthermore, a play server uploads a log to a log management server. The information about each user's unsuitable action is stored in a change field, and every user and the management for every game are possible for it. Drawing 11 shows a relating-with accounting authentication of game system concerning this invention functional block diagram. It connects with an accounting authentication server through the right purchase server of use first, and game equipment 1 purchases the right of use. This right of use is purchased for every character a user expects use, or contents. Use of the game in a hot spring is attained by this. Next, it connects with a hot spring resist server. A hot spring resist server is connected to a gate server, when connection permission is attested to an accounting authentication server and an accounting authentication server answers connection permission. It connects with game contents connectable from this gate server. Only the contents which purchased the right of use are connectable at a hot spring. Judgment of the connection propriety to each contents is summarized at the connection time, and is performed, and the judgment is held in the work area of a gate server. By this, subsequent connection propriety judgment can be known without accessing an accounting authentication server, and the burden of an accounting authentication server can be mitigated.

(Flow of processing of a system) Based on drawing 12 or drawing 21, the flow of processing of the above-mentioned game system is explained. In drawing 12, an injection of the power supply of game equipment 1 displays a title screen on the TV monitor 4 (1102). (1101) At this time, a commercial image is displayed suitably. Next, a single map is displayed (1103) and selection of a connection mode with a network 3 is enabled. As a connection mode, although there are usually connection (1105), data revival connection (1107), and return connection (1110), on a single map,

connection and data revival connection can usually be chosen. Usually, when it connects, the network door (1106), a network map (1107), and a large room (1108) are displayed one by one, and may shift to execution (1109) of each game from here. After ending one game, it can shift to other games or may shift to a return sequence (1110). Drawing 33 shows the screen of a network map and communication of a game, a telegram, etc. and an appearance meeting with a friend are possible for a user by selection of the menu. If a "hot spring" is chosen among drawing, execution, telegram transmission and reception, etc. of various games will be attained. If a "calender" is chosen, a calender and a schedule tool can be used. If a "card" is chosen, the card exchanged with other users can be referred to, or it can arrange. If an "individual" is chosen, it can edit with reference to the information on the character which the user itself uses, and others. A game sound etc. can be set up if "a setup" is chosen. If "a help" is chosen, the solution-of-the-game theory which can be performed at a "hot spring" can be referred to. If a "convention" is chosen, the rule of the convention of a game, ranking, etc. can be referred to. Moreover, "news" is the display screen of the news about the whole game system. A "tower" is a concept which gives the ranking and the relation of the hold number of a game among drawing. As shown in drawing 34, regardless of [a pillar-like tower] ranking, the hold number is fixed and difficulty is fixed irrespective of ranking. The hold number increases the reverse triangular pyramid-like tower where a diameter increases toward the upper part as shown in drawing 35 like high order ranking. As for high order rank ON *****, each user can do easily. If a "tower" is chosen in drawing 33, the situation of the tower of each game can be referred to. If the above is summarized, it will become "an online network game system given in the claim 1 to which, as for the aforementioned game application program, the hold number is characterized by being set up for every results rank, or any 1 term of 6", and "the online network game system according to claim 7 characterized by the hold number for every aforementioned results rank being expressed by the tower." Drawing 13 is a flow chart which usually shows processing of connection (1105). The check (1201) before connection is performed first and a resist server authentication check (1203) is performed after a connection check (1202). Drawing 14 is a flow chart which shows processing of data revival connection (1107). When the data which each user held to the individual information processing machine 10 are damaged in data revival connection, it is the processing revived as much as possible based on the data of the data revival resist server (not shown) in the change field of Community DB. The sequence (1301) before data revival connection is performed first, and a data revival resist server authentication check (1303) is performed after a data revival connection check (1302). When revival is permitted as a result of authentication, the user's data are downloaded to game equipment. If the above is summarized "when each user's information is saved at the aforementioned game terminal unit and this information is damaged online network game system given in the claim 1 characterized by revitalizing all or a part of the aforementioned information based on

the information saved at the aforementioned authentication server, or any 1 term of 8 online network game system according to claim 9 characterized by an authentication server attesting a user's ID and password when there is a demand of revival of the aforementioned information from " and the "aforementioned game terminal unit to the aforementioned authentication server It becomes ". Drawing 15 is a flow chart which shows processing of the check (1201) before connection of drawing 13 . A sign rise check (1401) is performed first, and a modem is checked when a check is passed (1402). A warning message is displayed when a check is a rejection (1406). It asks whether when a modem check is success, the user has a character (1403), and when it does not have a character, it asks whether create a character or not (1412). It asks whether be data of an earlier version, when a character exists (1404), and when it is earlier version data, the message about the data conversion to the present version is displayed (1408). At the time of the data of the present version, the user has already had ID, or (has it registered as a user?) it is asked (1405). When it does not have ID, the message about new registration is displayed (1409), when it has ID, whether the password is saved or not checks (1414), and if not saved, it shifts to a password input screen (1415). Next, it asks whether ID of a game system offer company and the password are saved (1416), and if not saved, it shifts to a corporate password input screen (1417). When saved, it shifts to a connection check (1202 of drawing 2). Drawing 16 is drawing 13 . It is the flow chart which shows processing of a ***** check (1202). As for connection processing, it is common to make it time and to require about several minutes. Then, using this connection latency time, an extra game (mini game) is first displayed on a screen (1501), and the play person makes this play the execute permission. In this state, game equipment 1 starts a dial (1502) and connection check sequence is performed in a game server after connection (1503). A connection state judges whether it is fitness here (1504), and it judges whether it is that to which it originated in accounting at the time of a rejection (1511). When it is the error resulting from accounting, it shifts to an accounting page (1512), when [at which it meets] it does not come out, a warning message is displayed (1514), and re-connection is asked (1515). It returns to a dial start (1502) at the time of re-connection, and when that is not right, it returns to a single map (1103) after PPP cutting (1516) (1517). After processing of an accounting page (1512), processing of an autosave and reboot is performed (1513) and it returns to a single map (1517). When a connection status check (1504) is success, it judges whether the individual information processing machine 10 (it is expressed as VM.) has a use number (1505). it does not have a use number — it was (new) — at the time, it judges whether the charge of game use for the use number is paid (1507) When it is charge payment of use ending, it shifts to a resist server authentication check (1203). When the charge of use is insufficient, a warning message is displayed (1508) and it returns to a single map after PPP cutting (1509) (1510). Therefore, accounting information can be managed for every user and every game. Drawing 17 is a flow chart which shows

processing of a resist server authentication check (1203). The reaction when connecting game equipment 1 to a game server first is checked (1601). It confirms whether when it is able to connect with a server, ID of an earlier version program exists (1602), and an authentication sequence is performed when earlier version ID exists (1604). When earlier version ID does not exist, it judges whether ID of the present version program exists in an individual information processor (VM), and when it exists, it checks about the user's unsuitable action (1610). When ID of the present version does not exist, as a first time user, a use number is set up (1605) and it asks whether agree with a consent document (1606). When agreeing with a consent document, it confirms whether the name (unique name) a user expects use is usable, and when usable, ID is published and saved automatically (1608). When changing, after asking whether change a unique name when it is not able to be used (1609), and performing a unique name input sequence (1612), it returns to a unique name check (1607). When not changing a unique name, it returns to a single map after PPP cutting (1613) and a warning message display (1614) (1615). With an unsuitable user's check (1610), when satisfactory, it shifts to the network door (1611). Drawing 18 is a flow chart which shows processing of the sequence (1301) before data revival. A sign rise check (1701) is performed first, and a modem is checked when a check is passed (1702). A warning message is displayed when a check is a rejection (1703). It asks whether when a modem check is success, the user has a character (1704), and when it does not have a character, it shifts to the processing which chooses a revival data preservation place (1412). It asks whether save the present character, when a character exists (1705), and a save sequence is performed when saving (1706). When not saving, it shifts to the processing which chooses a revival data preservation place (1412). After revival data preservation place selection (1412), the save sequence to the individual information processing machine 10 is performed (1708). Here, the capacity of the individual information processing machine 10 and write-in propriety are also judged. Next, the data revival input (1709) which inputs the name of the character to revive and a password is performed. Steps 1704-1709 are off-line processing on game equipment 1, and shorten network connection time as much as possible. Whether ID and the password are saved asks (1710), and if not saved, ID and a password are made to input, in order to connect with a network here (1711). When ID and the password are not saved, after ID and a password input (1711), it asks (1712), and if it is saved whether ID of a game system service offer company and the password are saved, it will shift to a data revival connection check (1302). If not saved, a password is made to input (1713) and it shifts to a data revival connection check (1302) after **. Drawing 19 is a flow chart which shows processing of a data revival connection check (1302). Like drawing 16, using the connection latency time, an extra game (mini game) is first displayed on a screen (1801), and the play person makes this play the execute permission. Game equipment 1 starts a dial in this state. In a game server, connection check sequence is performed after 1802 and connection (1803). Next, a connection state is checked

(1804) and it judges whether it is that to which it originated in accounting at the time of a rejection (1811). When it is the error resulting from accounting, it shifts to an accounting page (1812), when [at which it meets] it does not come out, a warning message is displayed (1814), and re-connection is asked (1815). It returns to a dial start (1802) at the time of re-connection, and when that is not right, it returns to a single map (1103) after PPP cutting (1816) (1817). After processing of an accounting page (1812), processing of an autosave and reboot is performed (1813) and it returns to a single map (1817). When a connection status check (1804) is success, it judges whether the individual information processing machine 10 (it is expressed as VM.) has a use number (1805). it does not have a use number — it was (new) — it pays at the time, the charge of game use for the use number ends and comes out of it, and it shifts to a data revival resist server authentication check (1303) at a certain time. When the charge of use is insufficient, a warning message is displayed (1808) and it returns to a single map after PPP cutting (1809) (1810).

Drawing 20 is a flow chart which shows processing of a data revival resist server authentication check (1303). The reaction when connecting game equipment 1 to a game server first is checked (1901). When it is able to connect with a server, a unique name and a password are checked (1902). When a unique name and a password are not right, the number of times of an incorrect input is counted, and it judges whether the number of times of predetermined (for example, 3 times) was reached (1907). Before reaching the number of times of predetermined, while displaying a warning message, a data revival input is urged (1910), and it returns to DB reaction check (1901). When the number of times of predetermined is reached, while displaying a warning message (1908) and cutting PPP, it returns to a character selection single map (1909). When a unique name and a password are right, DB registration flag, a unique name, ID, etc. are downloaded, it saves at the individual information processing machine 10, and a message is displayed. It asks whether connect with a network hot spring, when it checks about a user's unsuitable action here (1904) and is satisfactory (1905), and when connecting, it shifts to the network door (1906). When there is a problem, while displaying a warning message (1908) and cutting PPP, it returns to a character selection single map (1909). When not connecting with a network hot spring, while cutting PPP, it returns to a character selection single map (1909). Drawing 21 is a flow chart which shows processing of a return sequence (1110). Cutting of TCP is checked first (2001) and the present state is judged. The state of performing a return sequence can be classified into "the inside of a game", a "dressing room", and "others." "The inside of a game" is a time of performing the game literally, and a "dressing room" is in the state of the spare clothing in the intervals of a game. There are "in addition to this as ", it is "large room", a "network map", and a "hot spring tea stall" established in the hot spring. When returning "into a game", a game is stopped first (2003) and a return screen and an error message are displayed (2005). It checks whether it returns or not (2008), and when not returning, it returns to a single map (2010). It asks whether

cut PPP, when returning (2011), and return processing is performed when it is cutting of only TCP (2016). When cutting PPP, a mini game is performed (2012) and it judges whether it can return or not (2013). Judgment of return propriety is performed also after return processing (2016). When it is able to return, news are displayed (2014) and it returns to the original game (2015). When it is not able to return, it shifts in a large room after an error message display (2017) and a news display (2018) (2019). When it is in the state of a "dressing room", it asks whether re-connect immediately (2004). When a reply is NO, after displaying the message of recession, a dressing room is left (2006), and it shifts to a single map (2010). When re-connecting immediately, it checks whether PPP is cut or not (2020). A connection sequence is performed, after starting a mini game (2021), when cutting (2022). News are displayed after that (2023) and it shifts to a network map (2024). When not cutting PPP, news are displayed (2023) and it shifts to a network map (2024).

(Extra game) The execution control routine of an extra game (mini game) is hereafter explained according to drawing 22 . Parallel processing of this routine is carried out to connection processing of drawing 16 and drawing 19 . However, in order to enable it to perform by the connection standby time, the extra game is set as the mini game with the easy rule. As shown in drawing 22 , a concurrency is carried out to connection processing and an extra game program is read from Work RAM at Step 2101. Next, the read game program is started (2102) and a game is started (2103). A game screen is displayed based on the start of this game (2104). As the content of this extra game is shown in drawing 23 , it is the easy game of flipping off the obstacle 520 which bars this object to the main object 500, and a play person uses the control unit of game equipment, moves the main object to right and left, and flips an obstacle. In addition, on a screen, while the display (for example, "boil *****") of the purport which is under connection with a provider is always made, the elapsed time from a game start is displayed every moment (2105). Even if the play person is doing game operation, he can grasp that it is under connection with a provider, and elapsed time. Moreover, the score display of this game is also made on a screen. or [that connection with a provider is completed] - or if it fails (2106), also in the middle of a game, it will end compulsorily (2107) and this EKISURA game will return to Step 1502 of drawing 16 , or Step 1802 of drawing 19 The display of the above "boil *****" changes to "being boil ***** better ** to a network" at this time. On the other hand, when connection goes wrong by a busy, riding-capacity over, etc. of a circuit, the display of "having ***** (ed) to boil ****" is made. This extra game is unrelated to this editing (main program) performed at Step 1109 of drawing 12 , and the score obtained in the game is cleared at the time of a game end. An extra game should just be a content suitable for being the "bond" to connection with a provider. As it said that the score obtained in this extra game was added to the game of this editing by initial setting (the related **** is chosen in the default) on the other hand, you may relate an

extra game and the game of this editing.

(Change for every user of a game screen) In case a game is performed in Step 1109 of drawing 12, game equipment 1 carries out the town load of the data about the situation of the game currently performed in the vice-server 73 and the game system. Here, the data about the situation of a game are a data constellation which displays what game is performed by the servers 73a, 73b, —, 73j of what [the] No. or what game convention is performed on the system now, and information on each game equipment. This data constellation is chosen for every user, and makes a game screen, sound, etc. agree to a user's taste. Drawing 24 is a flow chart which shows the processing for choosing data at the time of game execution. First, a user's sex, an occupation, taste, etc. are made to input in character creation (1412) of drawing 15 (2301). This data is saved at the individual information processing machine 10 (VM) (2302). when it connects with a network after that (Step 1105 of drawing 12), game equipment 1 transmits a user's data to a game server from the individual information processing machine 10 (2304), and is common — it stores in DB Next, game equipment 1 requires and acquires required data to a game server based on a user's data. Since a client side (game equipment 1) acquires data, the burden of a game server is mitigated. The acquired data are held in the work area until they turn OFF the power supply of game equipment 1. If a game is performed here (2306), the data downloaded according to the game state will be processed (2307). For example, as shown in drawing 25, a variable region VA is formed in the right part and the lower part of a game screen, other fields are set up with the fixed area FA, it is not concerned with a user at a fixed area FA, but a fixed picture is displayed, and a different picture for every user is displayed on a variable region VA. Drawing 26 and drawing 27 show the game screen constituted for a different user. Although the game character CH is displayed on both fixed area FA and the game advances to it, in a variable region VA, the flow of a river is displayed or change is given by the user — the scenery of (drawing 26) and a field is displayed (drawing 27).

(Screen change in broadcasting) Data change of the screen according to the user and others is realizable also in broadcasting in a network. Drawing 28 is a flow chart which shows processing of news distribution. There are the following three modes in execution of distribution of news in drawing 28.

- (1) When uploading data to a server that a management side should distribute news to all users (2701). This is used for connection of an urgent maintenance, an event, etc.
- (2) Automatic distribution which a server performs judging from whole information (2702). This is used for an automatic maintenance, connection of the connection number, etc.
- (3) Distribution corresponding to the request of a client (user) (2703). This can be used when a user wants to tell the 3rd person about the things (**** of mah-jongg etc.) for which the big point was obtained in the game. If a judgment of these news distribution is made, it will distribute to a server side as news (2704), and news will

be distributed to all the members' network jointers (user) (2705). On the other hand, it judges whether game equipment 1 displays news according to a user's taste and a request (2706). Based on this judgment, news are displayed alternatively (2707). Thus, the processing burden of a server can be mitigated by judging a display and un-displaying by the client side (game equipment 1). News distribution is performed in Steps 2014 and 2018 of drawing 21, and 2023 grades, and the latency time of a data load etc. is used. Drawing 29 and drawing 30 show the screen which carried out news distribution for a different user. A news viewing area is set to the screen lower part, and the message of "please wait for a while" and "NOW LOADING" is expressed in the upper part as these screens. At drawing 29, the commercials of a sporting-goods store are displayed for the user who likes soccer, and the commercials of a travel company are displayed by drawing 30 for the user who likes a travel. The mode of the data change according to the user is not limited above, and screen each plane of the production of a game and others, and a game and others, an ornament, its game character, etc. are various. If the above is summarized "the aforementioned game server online network game system given in the claim 1 characterized by changing the data for the program performed with the aforementioned game terminal unit for every user based on each user's information stored in the aforementioned authentication server, or any 1 term of 10 online network game system according to claim 11 characterized by changing the picture which a fixed area and a variable region are prepared in the display screen of " and the "aforementioned game terminal unit, and should be displayed on this variable region ", "the program performed with the aforementioned game terminal unit online network game system according to claim 11 or 12 characterized by being a game application program online network game system according to claim 11 or 12 characterized by changing broadcasting distributed to " and the "aforementioned game terminal unit for every user It becomes ".

(Virtual currency) As shown in drawing 11, in order to perform a game, it is necessary to purchase the right of use in the right purchase server of use, and for the reason, the currency of imagination is defined within the game system. Any of the thing corresponding to actual currency and a thing unrelated to actual currency are sufficient as this currency. In the world of a game where the currency of such imagination circulates, a game wears a sense of reality more by making the goods (items, such as arms in a game, and a herb etc.) which should be purchased produce a price fluctuation. Drawing 31 shows an example of a price fluctuation. It is the graph which sets [the total amount (user money-in-hand sum total) of the currency which is circulating] constant the amount of supply of P1, P2, P3, and these items for the prices (prices) of M and three sorts of items, and shows change of these M, P1, P2, and P3. Here, by increasing gradually the user who participates in a game, M increased, P1-P3 went up in connection with this, and the inflation inclination has appeared. Generally more the formula (1) of drawing 32 The prices P1 and P2 of n items, ..., It is the formula which sets [P_n and its variation / the variation of delta

P1, delta P2, ..., delta Pn, the price index PL, the item amount of supply S1, S2, ..., Sn, and the item amount of supply] variation of I and a currency total amount to deltaM for delta S1, delta S2, ..., delta Sn, and each user's money in hand, and defines price fluctuation. The nxn matrix which uses etaij as an element is a cross-correlation which shows the influence in which other items of amount-of-supply change of each item carry out a price pair. As shown in a formula (2), the price index PL multiplies deltaM by the constant alpha, and is obtained. Moreover, as shown in a formula (3), M is given as a total amount of I. It is possible to produce change like value change of virtual currency also about the attribute of value, such as an item which appears in a game, and a character, effect, power, and others, for example, the effect of a herb can make a game more attractive by setup of falling with the increase in the quantity sold.

(Encounter system) Drawing 36 – drawing 39 are flow charts which show processing of the encounter system performed when it chooses "in search of a friend" in the network map of drawing 33. An encounter system is a system which introduces the user and a user with a common taste as much as possible, when the user who entered the hot spring (game system) regards a friend as wanting. In drawing 36, if a user chooses "in search of a friend", it will judge whether the game server 7 checks the user's personal information, and has an encounter system used (3501). [of a network map] For example, a licence is not given about the user by whom use of a game etc. is forbidden by the unsuitable action. At this time, warning is displayed (3506) and processing is ended. When it is able to use, it judges whether the user has registered personal information (3502). When having not registered (first time user), the usage illustration side is displayed (3503) and it reconfirms whether it asks for introduction of a friend (3504). When registered, it shifts to Step 3504, without giving the usage explanation. When it checks asking for introduction of a friend, it shifts to the introduction method selection (3505), and while not asking for introduction, processing is ended immediately. In the introduction method selection (3505), " ", "leaving" or, and a "prejudice option" can be chosen immediately now ["]. " is service which introduces the friend who can receive introduction immediately immediately now ["]. It is the service which "leave" extracts the optimal friend automatically based on a user's personal information, and is introduced by the game server. A "prejudice option" is service which introduces the user who specified the profile of the partner to whom I want a user to introduce to some extent, and suited this. When " is chosen immediately now ["], a user's personal information is made to input first (3506). It not only inputs personal information in the case of new registration, but it inputs update information and additional information into a subsequent utilization time if needed. With an urgency and the degree of superiority, a user awaits, it is expressed in a stage like level 1 –3, and now ["], immediately, the user of " is registered into a level 1 (3507), and MATCHIGU processing (3513) is performed. A level 1 is the user who should introduce most preferentially, level 2 has a more low priority, and, for level 3, a priority is a low further. When "leave" is

chosen, after making a user's personal information input (3508) and registering with level 2 (3509), matching processing (3513) is performed. The renewal of new registration of personal information and the handling of an addition are the same as that of "immediately now ["] . When a "prejudice option" is chosen, after making a user's personal information input (3510) and registering with level 3 (3511), matching processing (3513) is performed. The renewal of new registration of personal information and the handling of an addition are immediately the same with " and "leave" now ["] . The above level is changed in the stage of matching processing. Moreover, a rank is raised, and as for a superior user, level will be lowered if the time after registration passes. In drawing 37 , on the occasion of matching processing (3513), a partner user is searched according to a user's level (3601), and it judges whether a candidate exists or not (3602). When a candidate exists, one candidate is extracted from the inside (3603), and a letter of introduction is shipped to a user and a candidate (3604). When a candidate is not, a user judges whether it is level 3 (3605), and when it is not level 3, with reference to the timer which measures the time from the last level change, it judges whether the predetermined time passed (3606). While carrying out predetermined-time progress, the increase of the level in "1" is carried out (3607), and a timer is reset. Since level can be lowered any more at the time of level 3 (it is made to increase), processing is ended without changing level. Thus, if level is reduced gradually, access which will seemingly be newer can be processed preferentially and a good impression can be given to a user. Let level LL equal to a user's level L be a user for reference first on the occasion of reference processing (3601) in drawing 38 (3701). When a user and the user whom taste etc. resembles to some extent are searched (3702) and such a user exists about the candidate of level LL, the candidate who has already exchanged cards (acquaintance) is removed and, finally it extracts only to 1 name (3703). It becomes judgment of "*****" by this. It judges whether level LL is 3 when a candidate does not exist at Step 3702 (3705), when it is not 3, the increase of the level LL in "1" is carried out (3706), and it returns to Step 3702. Since level can be lowered any more when level LL is 3 (it is made to increase), level is not changed but "nothing [candidate]" is judged. On the occasion of letter-of-introduction dispatch processing (3604), a letter of introduction is shipped to the candidate extracted by reference processing with the user who chose "in search of the friend." Transmission and reception of a letter of introduction are performed using the system of the above "a telegram." A letter of introduction does not distinguish a client and the searched candidate, but deals with him as an equal user, and the processing to a letter of introduction is left to each user. Drawing 39 is a flow chart which shows processing of a letter of introduction in which one user was observed. Here, in order that the other party may divide into whether the reply to a letter of introduction is performed and may explain, he adds the judgment routine (3801) of an other party reply. When the other party answers a letter, a user receives a letter of introduction first (3802), and judges whether this is opened or not (3803). When it

opens, a user judges whether the reply to this is performed with reference to the other party's profile (3804) (3805). When answering a letter, it shifts to telegram dispatch (3806), and when not answering a letter, a letter of introduction disappears (3807). Furthermore, a user receives a reply of the other party (3808) and judges whether the reply telegram to this reply is sent (3809). When the aforementioned letter of introduction is unopened, the opportunity of opening arises again with reply reference. When answering a letter, a telegram is sent (3810), and processing is ended when not sending. When the other party does not answer a letter, a user receives a letter of introduction first (3811), and judges whether this is opened or not (3812). When it opens, a user refers to the other party's profile (3813), and it is **. It judges whether the reply to ** is performed (3814). When answering a letter, it shifts to telegram dispatch (3815), and when not answering a letter, a letter of introduction disappears (3816).

(Sub menu of a hot spring) Drawing 33 shows the sub menu when choosing a "hot spring." Drawing 40 shows the sub menu displayed when it chooses "a telegram is seen" in a sub menu, and refer to the telegram which the user received here for it. Drawing 41 shows the sub menu displayed when it chooses "a telegram being sent" or "in search of a friend" in a sub menu, and can send a telegram to other users here, or can start an encounter system. Drawing 42 shows the sub menu displayed when "a hot spring News" is chosen in a sub menu, and refer to the news about a hot spring for it here. Drawing 43 shows the sub menu displayed when "information" is chosen in a sub menu, and refer to the information of the participant in a game etc. for it here. Drawing 44 shows the sub menu displayed when "connection" is chosen in the sub menu of drawing 43, and refer to the connect time and others of a "hot spring" for it here. Drawing 45 shows the sub menu displayed when "game discontinuation" is chosen in a sub menu, and may interrupt the game currently then performed here. As a mode of discontinuation, there are "****", "a game end", "network cutting", and "a hot spring end." Drawing 46 shows the sub menu displayed when a "calender" is chosen in the sub menu of drawing 33, and refer to the calender for it here. Drawing 47 shows the example of the calender displayed when the command of "seeing a calender" is executed by drawing 46. Drawing 48 shows the sub menu displayed when a "card" is chosen in the sub menu of drawing 33, and can arrange a card by "arranging a card" with reference to a card by "a card is seen" here. Drawing 49 shows the example of the card displayed when the command of "seeing a card" is executed by drawing 48. Drawing 50 is a card list displayed when the command of "arranging a card" is executed by drawing 48, and an array can be changed with "turn" command or it can store two or more person prickles in a file. Drawing 51 shows the sub menu displayed when an "individual" is chosen in the sub menu of drawing 33, and can edit it with reference to a user's own character and own others here. Drawing 52 shows the sub menu displayed when "parts" or an "item" is chosen in the sub menu of drawing 51, and it edits or refer the parts of a character to reference and the various items for it. Drawing 53 shows

the sub menu displayed when a "card" is chosen in the sub menu of drawing 51 , and can edit it with reference to an own card. Drawing 54 shows the sub menu displayed when a "pet" or "results" is chosen in the sub menu of drawing 51 , and refer to the results of the held pet or self for it. Drawing 55 shows the sub menu displayed when "a setup" is chosen in the sub menu of drawing 33 , and can perform various setup here about a "game", a "chat", "action", a "user", "operation", a "sound", and a "network." Drawing 56 shows the sub menu displayed when a "game" or "action" is chosen in the sub menu of drawing 55 , can perform a setup about a game or can perform a chat. Drawing 57 shows the sub menu displayed when "action" or "operation" is chosen in the sub menu of drawing 55 , refers to results, such as a victory in each game, and defeat, or can perform a setup of the operating instruction of an input unit etc. Drawing 58 shows the sub menu displayed when a "user" is chosen in the sub menu of drawing 55 , and can display the telephone rate for connecting with a game system etc. Drawing 59 shows the sub menu displayed when a "sound" or a "network" is chosen in the sub menu of drawing 55 , and can perform the sound of a game, and a setup of a network. Drawing 60 shows the sub menu displayed when "a help" is chosen in the sub menu of drawing 33 , and refer to the explanation about various games for it here. Here, a game name is chosen. Drawing 61 is a screen which displays the explanation, when one game is chosen by drawing 60 . Drawing 62 shows the sub menu displayed when a "convention" is chosen in the sub menu of drawing 33 , and the game in which the convention is performed here is shown. When one game is chosen by drawing 62 , drawing 63 is displayed and the ranking and others of the game are shown. Drawing 64 shows the sub menu displayed when a "tower" is chosen in the sub menu of drawing 33 , and the game name to which the tower (drawing 34 , drawing 35) is set here is displayed. When one game is chosen by drawing 64 , drawing 65 is displayed and the ranking and others of the game are shown.

(Automatic input of a name) In case a user creates a message for a telegram etc., the need of inputting an other party user's name is high. Then, at the time of a message input, a user's name is matched about the special key of game equipment 1. Drawing 66 is matched with the key whose "end" "was ****(ed)" 4 person user names are 1P, 2P, 3P, and 4P. [which "is a shelf"] ["***** et al."] By this, message creation becomes easy. The correspondence relation between a key and a name is changed by into which room of a hot spring the user went, and only the possible name of an input is taken in.

[2nd operation gestalt] drawing 67 - drawing 74 are flow charts which show the game system of the 1st operation gestalt and the 2nd operation gestalt performed on the same network system. In drawing 67 , an injection of the power supply of game equipment 1 (drawing 1) displays a maker right relation LOGO demonstration on the TV monitor 4 (6702). (6701) When it is not the connected environment, after judging whether it is the environment which leads to a network at this time (6703), performing a demonstration when it is the connected environment (6704), and

displaying the message which recommends a network environment (6705), it shifts to the demonstration of Step 6704. Next, a title screen is displayed in game equipment 1 (9706). If the start button of game equipment 1 is pushed here, a menu will be displayed and the following processings will become selectable. The processings chosen are a "single play" (6708), a "network play" (6709), "an option setup" (6710), a "homepage" (6711), and a "chat room" (6712). When a start button is not pushed within a predetermined time, it returns to a demonstration (6704). Drawing 68 shows the content of processing of a single play (6708). Here, it is thoroughly [street mode (6801) or] selectable in waging war (6802). In street mode, a story is developed in the game which could choose the game (6803, 6804, 6805, 6806) and was chosen. It is possible to learn a game if operation is continued so that the demand of a character may be met in a story. Waging war with a character can be enjoyed in the game which could choose the game (6807, 6808, 6809, 6810) and was thoroughly chosen also in waging war. Various items can be obtained if good results are thoroughly raised by waging war. Drawing 69 – drawing 71 show processing of a network play (6709). In drawing 69, a network play title screen is displayed first (6901), and it chooses whether it is a new game (6902). When it is a new game, it confirms whether the individual information processing machine 10 is usable, and warning is emitted if needed (6903). Next, an opening event is performed (6904). When it is not a new game, data are downloaded from the individual information processing machine 10 (6905). It shifts to processing of drawing 70 here. In drawing 70, a my room (7001) is displayed first. Here, a user's present situation is displayed and network connection is prepared. In a my room, character MEKINGU (7004) which sets up the character corresponding to the "entrance" (7003) for connecting with a network by movement of a character and the user, and is edited, processing of various items, "the processing of an item and management" (7006) which perform management, the "pocket KINEMA TRON" (7007) which sets up a partner hero, or KINEMA TRON (7008) can be chosen. Drawing 76 is the front view showing the display screen of a my room. It comes to display a my room in the shape of [which blows the room] an omission, and KINEMA TRON KN on the character CH corresponding to the user, Desk DK, and a desk, Entrance DR, Wardrobe ST, Bed BD, cabinet SF, and the various items AM are displayed in the room. A user can decorate an item freely and can remove it. A character CH is set up in character MEKINGU (7004). If Desk DK is chosen, processing of, checking the reliability (drawing 83) mentioned later, or managing a card is possible. [perusing the play data of a past game] In addition, the character FR in drawing of a my room shows the state where the chat partner was displayed, when a chat partner is invited to a my room on the occasion of the chat mentioned later. That is, a character like FR does not exist at the time of the usual my room entrance into a room. As shown in drawing 77, KINEMA TRON KN is equipment for performing communication with the partner hero PH on a network (drawing), and selection. The partner hero PH is a partner who attends a user, in case it goes into a network, imitates a courtesan and

is formed. drawing 70 — setting — KINEMA TRON — a chat (7010) with the partner hero PH, and user registration (7011) — divine and carry out main — information (7012) and boy red (7013) can be chosen Entrance DR — opening — it is — a character CH — if it comes from here outside, it will connect with a network In KINEMA TRON KN, the partner hero's PH message M is displayed suitably, and serves as reference of partner hero selection. If Wardrobe ST is chosen, the parts for the partner hero PH are chosen, or the present from the partner hero PH may be kept. Selection of Bed BD saves game data. Therefore, Bed BD is chosen when interrupting a game. Cabinet SF is used for arrangement of Item AM, a change of the room, etc. A wall, a floor, and cabinet SF can be decorated with an item at a my room. If a character CH comes out from an entrance DR, in the flow chart of drawing 70, it will be in the connection state to a network. A mini game is performed in the latency time to connection (7009). Next, it shifts to a central open space (7014). In a central open space, while the scenery of an open space is displayed, the partner hero PH who chose by KINEMA TRON KN (7008) is displayed. It shifts to processing of drawing 71 here. "If the above is summarized It connects with two or more game terminal unit and each game terminal unit. An individual information processing means by which it is an individual information processing means to hold the information of the user who uses the game terminal unit concerned, and the character as which a user and other users concerned specify self can be held, It has a game server for managing the information about a game application program. In the online network game system which is constituted and becomes so that two or more aforementioned game terminal units of each other may be connected and each terminal unit can perform a predetermined game application program online network game system characterized by the ability of each user to set up the partner who attends a game with a self character when it connects with a game server It becomes ". drawing 71 It is alike, set, shift to a network world map (drawing 78) first (7101), and the street bird's-eye view which imitated **** and Paris in France is made into a background. The icon of a church event (7103) (it does not illustrate.) The icon IK7701 of the open space event (7104) of an appearance meeting, the icon of the Eiffel Tower game (7105) (it does not illustrate.) The Arch of Triumph game The icon IK7702 of (7106), a SHANO R map The icon IK7703 of (7107), the Fukagawa game The icon IK7704 of (7108), the icon IK7705 of a ranking tower (7109), the icon IK7706 of the Atami game (7110), the icon IK7707 of a **** map (7111), the icon of the Asakusa shop (7112) (it does not illustrate.) The icon of a ***** event (7113) (it does not illustrate.) The icon IK7708 grade of the Champs-Elysees map and various contents icons are displayed, and the figure to which the character CH and the partner hero PH nestled up further is displayed as cursor. When a user goes into a network world map, the user is in the field of either of the play servers (drawing 10), and a game system can specify the whereabouts with other users' whereabouts. According to a demand of a game system and a user, a user is notified of the whereabouts of the user who already exchanged cards etc. This can realize

[rather than] pleasant game environment based on each user's friends and acquaintances. Extraction of the user who exchanged cards uploads the data of a user's individual information processing machine 10 to a network, and is performed by searching a correspondence user in a gate server. Shortly after doubling cursor with the icon (IK7702 grade) of each game in a network world map furthermore, the results of the last game, the present participating number of the game, etc. are offered and displayed from a gate server. A user is provided with the judgment material of whether to participate in the game before game participation by this. A user can perform a chat with a waging-war partner during game execution, and one of users can invite a partner's user to the my room of self at this time. As shown in drawing 76 , the situation that the invited user FR is in the other party's my room is displayed on both TV monitor 4. A virtual companionship relation can be enjoyed with a reality by this. Displaying-beforehand-pictures of my room, such as picture of item, data are registered into each game equipment 1, and the code of the item which should be displayed, the coordinate in a my room, etc. communicate the minimum data on the occasion of a chat. "If the above is summarized It connects with two or more game terminal unit and each game terminal unit. An individual information processing means by which it is an individual information processing means to hold the information of the user who uses the game terminal unit concerned, and the data of the room which the user concerned can edit himself can be held, It has a game server for managing the information about a game application program. In the online network game system which is constituted and becomes so that two or more aforementioned game terminal units of each other may be connected and each terminal unit can perform a predetermined game application program It is possible among two or more game terminal units to perform a chat, the chat is faced, it shifts, and other users can be invited to that user's room. online network game system characterized by what can be displayed in a user's game terminal unit with which the state where other users were in this room was invited " It becomes. In the flow chart of drawing 71 , a lobby (7114), a stage (7115), a bar, a chat (shower room), a secretariat (7118), a stand (7119), and a dressing room (7120) can be chosen in a SHANO R map (7107), and the greenroom is observable, enjoying the atmosphere of a theater. Similarly, in Imperial Theater (**** map : 7111), a lobby (7125), a salon chat (7126), a stand (7127), a secretariat (7128), a bath (7129), the stage (7130), a dressing room (7131), a courtyard (7132), and a dining-room (7133) can be chosen. At a ranking tower (7109), various games can be chosen (7121, 7122, 7123, 7124), and it can go up to high order ranking so that it is alike when good results are obtained in these games, and a column may therefore be reached. Moreover, since other users' ranking is quite obvious, the optimal waging-war partner may be discovered easily. Drawing 72 shows the processing when choosing an option setup (6710) by drawing 67 . an option setup -- setting -- ON/OFF of an automatic disconnect, monitor adjustment, audio ON/OFF, ON/OFF of the individual information processing machine SE, and ON/OFF of the oscillation mode --

password recollections are carried out and various setup, such as a key and a function key, is performed. Drawing 73 shows the processing when choosing a homepage (6711) by drawing 67. In a homepage, connection processing, cutting processing, error processing, etc. are performed. Drawing 74 shows the processing when choosing a chat room (6712) by drawing 67. When the game system (hot spring) of the 1st operation gestalt is performed on the network worm in the chat room, a chat with the user of a hot spring is realized. Information interchange between the game systems which change with these is attained, and a user's interest over a game can be raised in synergistic effect. Drawing 75 shows the processing when choosing the Arch of Triumph game (7106) as an example of game contents. The partner hero PH appears first, the Arch of Triumph game is explained (7501), and a user chooses whether it goes into contents (7502). If it goes into contents, the guidance character of the Arch of Triumph game will appear (7503). When a user chooses as a guidance character whether guidance is left or not (7504) and makes it guide, whether one of two or more of the rooms where the game is performed is shown and chosen asks a guidance character (7505). A user judges whether the room is chosen (7506), and when it chooses, he performs a game in the room (7507). When not choosing the room, it returns to Step 7505, and other rooms are shown. When not making a guidance character guide, a room selection screen is displayed, and it is user ****. The room of ** is referred to. When choosing again whether a guidance character is made whether the room is chosen itself here or to guide (7509) and making it show around, it shifts to Step 7505. When not making it show around, one of rooms is chosen, and a game (7510) is performed (7507), or it returns to Step 7502. Drawing 79 shows the example of the game which can be chosen at a ranking tower. It is a "multimillionaire" (7121), "mah-jongg" (7122), a "flower card" (7123), and "backgammon" (7124), and, as for the game which can be chosen, a user's character CH and the partner hero PH who have participated in the game with the game institution and the ** implement are displayed on a screen. Moreover, when superiority or inferiority arise for a user's results with game advance, like the screen of a flower card, the width of face W1 of a superior user's character viewing area becomes larger than a recessive user's viewing-area width of face W2, and a situation of dominance is reflected also in the expression of a character. By this, participating consciousness increases and a user can enjoy exciting game feeling. "If the above is summarized It connects with two or more game terminal unit and each game terminal unit. An individual information processing means by which it is an individual information processing means to hold the information of the user who uses the game terminal unit concerned, and the character as which a user and other users concerned specify self can be held, It has a game server for managing the information about a game application program. In the online network game system which is constituted and becomes so that two or more aforementioned game terminal units of each other may be connected and each terminal unit can perform a predetermined game application program online network game system to which the

field which displays the character of the user who has participated in the game on a game terminal unit is prepared on the occasion of execution of game application, and, as for this field, area is characterized by changing by the superiority or inferiority of a game It becomes ". Although a two-person waging-war game is shown and two users are displayed on a screen, the flower card of drawing 79 and backgammon can change these games into 2 to 2-team battle mode, as shown in drawing 80 and drawing 81 . Drawing 80 shows a flower card, and although the two-person waging-war game of the left figure is the same as that of drawing 79 , every two persons' character is expressed to a character viewing area on either side as the right figure. Each character viewing-area width of face and character expression are set up according to results superiority or inferiority. Drawing 81 shows backgammon, and although the two-person waging-war game of the left figure is the same as that of drawing 79 , a character is expressed in screen 4 corner as the right figure. The character of a left-hand side vertical corner and a right-hand side vertical corner is a character of the user who constructed the team, respectively. As shown in drawing 82 , advance of a game is assisted and a game is heaped up, such as guiding a user, performing advice (message M) to a user on the occasion of a game (drawing having illustrated "mah-jongg"), playing himself, and delivering a mortal attack which makes a user advantageous. Drawing 83 is a graph which shows the partner hero's PH reliability. network connection time, the number of times of connection, the time interval from the last connection, the results in a user's game, the present to a user's partner hero PH, and a logical-inference-per-second (????) selection situation -- in addition, therefore, it changes Reliability is five stages "apathy", "an acquaintance", a "friend", the "best friend", and "more than the best friend", and makes "an acquaintance" standard level. An event is performed by change of reliability or the partner hero's PH speech and conduct change. moreover, the partner hero's PH character -- network connection time, the number of times of connection, the time interval from the last connection, and a logical-inference-per-second (????) selection situation -- changing -- "of standard level -- two steps of level of "a heavy system" is usually prepared more with two steps of level of "a light system" to " A partner hero's speech and conduct and a game attitude change with character. If the above is summarized, it will become "the online network game system according to claim 32 characterized by the aforementioned partner participating in a game automatically according to the situation of a game", and "the online network game system according to claim 32 or 33 by which the aforementioned partner is characterized by speech and conduct changing according to correspondence of a user." Drawing 84 shows the chat displayed on a user's TV monitor 4. the check box CCB of deletion vote is displayed on each chat, and a user should check and delete an unfair utterance and the utterance contrary to good public order and customs -- ** -- a check box CCB is checked about the chat considered The number of times of vote on the 1st each user's is restricted, and, as for deletion vote, the double vote to the same chat is forbidden. Justice of vote is

planned by this. Drawing 85 shows the processing which deletes a chat by deletion vote. In order to give the consecutive number (chat number) to a chat and to examine all chats, the loop counter "i" which specifies a chat number is initialized (8501). "i" is set as a chat number and it judges whether there was any deletion vote (8503). It confirms whether it is double vote when there is deletion vote (8504), and when it is not double vote, it checks less than in a number-of-times limit of one user (8505). When it is less than the number of times of predetermined, "1" count-up of the number bi of deletion votes of the chat is carried out (8506). As a result of counting up, it judges whether the number of votes reached the predetermined value Bu (8507), and the chat is deleted when it reaches (8508). It judges whether it is that the loop counter became maximum (imax) (all the chats were checked) (8509), when it is not maximum, "1" increment of the "i" is carried out (8510), and it returns to Step 8502 here. When having not reached the predetermined value Bu at Step 8507, it shifts to Step 8509, without performing Step 8508. When judgment is "no" at Steps 8503, 8504, and 8505, it shifts to Step 8509 immediately. An unsuitable chat is deleted by the fair rule by this. If the above is summarized "the game sir for managing the information about two or more game terminal units and game application programs It is the online network game system which it has a bar and two or more aforementioned game terminal units of each other are connected, can vote deletion about what has each user unsuitable in the past chat by if the chat is possible among two or more game terminal units in the online network game system which is constituted and becomes so that each terminal unit can perform a predetermined game application program, and is characterized by for a game server to delete a chat according to the situation of vote. It becomes ". Drawing 86 shows the state where two individual information processing machines 101 and 102 were connected mutually. The software of card exchange is started by both the individual information processing machines 101 and 102 on the occasion of this connection, and card data are exchanged mutually. Thus, since card exchange was enabled through the network, a network is left and companionship between users can be promoted. In addition, as shown in drawing 87, by the device of a personal digital assistant PD 1, and PD2 and others in which two way communication is possible, the card effect can be made possible by infrared radiation and others, and connection being possible, then the user network on the basis of a game system can be further extended for these devices to game equipment 1 or a network. Since the input from the user who has participated in the game stopped, when a game is interrupted for a long time, it can be required that the user concerned should be awake (it is called "an awakening call".) that a waging-war partner should advance a game. When there is a demand of an awakening call, it is transmitted that the game equipment 1 of the user concerned had an awakening call. Drawing 88 is a flow chart which shows processing of the awakening call in each game equipment 1. The existence of an awakening call is judged (8801), and when there is an awakening call, it judges whether non-inputted time actually exceeded the predetermined time Tu (8802).

When having exceeded, corresponding to the length of non-inputted time, (8803) more than time T1, processing (8806) of level 3 is performed processing (8805) of level 2, and more than time T3, and processing (8804) of a level 1 and more than time T2 perform processing (8807) of level 4 more than time T4, respectively. Processing is ended when answering that a user pushes a predetermined key to processing of such level etc. When a user does not answer, predetermined-time standby is carried out (8809) and it returns to Step 8803. Since non-inputted time is long at this time, it shifts to high processing of level gradually. In addition, as processing of each level, the rise of voice level, the flash plate of a screen, execution of the oscillation mode, audible tone generating, etc. combine these suitably, and let them be what has a more high arousal effect with elevation of level. "If the above is summarized It has two or more game terminal units and a game server for managing the information about a game application program. In the online network game system which is constituted and becomes so that two or more aforementioned game terminal units of each other may be connected and each terminal unit can perform a predetermined game application program Each user can emit the demand of advance of a game, when the other party of a game does not advance a game. each game terminal unit online network game system characterized by carrying out operation which calls a user's attention when this demand is received and it agrees on predetermined conditions It becomes ". Furthermore also in the 2nd operation gestalt, the virtual currency used in item acquisition etc. is set up, and value change is carried out like explanation of drawing 31 and the 1st operation gestalt of drawing 32 .

[Effect of the Invention] As explained above, according to this invention, an easy and comfortable game can be enjoyed with two or more play persons linked to the special server, and also a game partner's personal information is exchangeable, and a game can enjoy itself, and it can be alike, in addition an acquaintance friend etc. can be made.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
 - 2.**** shows the word which can not be translated.
 - 3.In the drawings, any words are not translated.
-

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is a system configuration view at the time of the fundamental network-system composition in the 1st operation gestalt of this invention being shown, and preparing a single authentication server to two or more game servers especially.

[Drawing 2] It is a control flow chart for judging permission/disapproval of access by the authentication server in the system configuration view shown in drawing 1 .

[Drawing 3] It is the conceptual diagram showing the conventional processing to the user who did the unsuitable action.

[Drawing 4] It is the conceptual diagram to the user who did the unsuitable action showing processing of this invention.

[Drawing 5] It is the block diagram showing the whole game system composition concerning the 1st operation gestalt.

[Drawing 6] It is the block diagram showing the game equipment used by this system.

[Drawing 7] It is the block diagram showing the composition of the database and server which use it by this system.

[Drawing 8] It is a block diagram explaining the state when connecting game equipment to a key station through an Internet provider, and the detail of the special server (world) of a key station.

[Drawing 9] It is a block diagram for explaining the entrance situation and communication gestalt (packet communication) of the client in a play server.

[Drawing 10] It is the functional block diagram showing the relation of the database used by this system.

[Drawing 11] It is a functional block diagram about accounting authentication of this system.

[Drawing 12] It is the flow chart which shows processing of this system.

[Drawing 13] It is the flow chart which shows usual connection of drawing 12 .

[Drawing 14] It is the flow chart which shows data revival connection of drawing 12 .

[Drawing 15] It is the flow chart which shows the check before connection of drawing 13 .

[Drawing 16] It is the flow chart which shows the connection check of drawing 13 .

[Drawing 17] It is the flow chart which shows the resist server authentication check of drawing 13 .

[Drawing 18] It is the flow chart which shows the sequence before data revival connection of drawing 14 .

[Drawing 19] It is the flow chart which shows the data revival connection check of drawing 14 .

[Drawing 20] It is the flow chart which shows the data revival resist server authentication check of drawing 14 .

[Drawing 21] It is the flow chart which shows the return sequence of drawing 12 .

- [Drawing 22] It is the flow chart which shows the execution control routine of the extra game performed during connection with a server.
- [Drawing 23] It is the front view showing a part of display screen of an extra game.
- [Drawing 24] It is the flow chart which shows the processing for changing a game screen for every user.
- [Drawing 25] It is the front view showing the composition of a game screen.
- [Drawing 26] It is the front view showing the example of a game screen.
- [Drawing 27] It is the front view showing other examples of a game screen.
- [Drawing 28] It is the flow chart which shows the processing for changing broadcasting for every user.
- [Drawing 29] It is the front view showing the example of a broadcasting screen.
- [Drawing 30] It is the front view showing other examples of a broadcasting screen.
- [Drawing 31] It is the graph which shows the relation between the money-in-hand sum total about virtual currency, and prices.
- [Drawing 32] It is the formula showing the relation between the item amount of supply and a price fluctuation.
- [Drawing 33] It is the front view showing the screen of a network map.
- [Drawing 34] It is the perspective diagram showing the example of a tower.
- [Drawing 35] It is the perspective diagram showing other examples of a tower.
- [Drawing 36] It is the flow chart which shows processing of an encounter system.
- [Drawing 37] It is the flow chart which shows MATCHING processing of drawing 36 .
- [Drawing 38] It is the flow chart which shows reference processing of drawing 37 .
- [Drawing 39] It is the flow chart which shows letter-of-introduction-related processing of drawing 37 .
- [Drawing 40] It is the front view showing the sub menu of "seeing a telegram" in the hot spring in the network map of drawing 33 .
- [Drawing 41] It is the front view showing the sub menu of "sending a telegram" in the hot spring in the network map of drawing 33 .
- [Drawing 42] It is the front view showing the sub menu of the "hot spring News" in the hot spring in the network map of drawing 33 .
- [Drawing 43] It is the front view showing the sub menu of the "information" in the hot spring in the network map of drawing 33 .
- [Drawing 44] It is the front view showing the sub menu of "connection" of drawing 43 .
- [Drawing 45] It is the front view showing the sub menu of "discontinuation" in the hot spring in the network map of drawing 33 .
- [Drawing 46] It is the front view showing the sub menu of the "calender" in the hot spring in the network map of drawing 33 .
- [Drawing 47] It is the front view showing the sub menu of "seeing a calender" of drawing 46 .
- [Drawing 48] It is the front view showing the sub menu of the "card" in the hot

spring in the network map of drawing 33 .

[Drawing 49] It is the front view showing the sub menu of "seeing a card" of drawing 48 .

[Drawing 50] It is the front view showing the sub menu of "arranging a card" of drawing 48 .

[Drawing 51] It is the front view showing the sub menu of the "individual" in the hot spring in the network map of drawing 33 .

[Drawing 52] It is the front view showing the "parts" of drawing 51 , and the sub menu of an "item."

[Drawing 53] It is the front view showing the sub menu of the "card" of drawing 51 .

[Drawing 54] It is the front view showing the "pet" of drawing 51 , and the sub menu of "results."

[Drawing 55] It is the front view showing the sub menu of "a setup" in the hot spring in the network map of drawing 33 .

[Drawing 56] It is the front view showing the "game" of drawing 55 , and the sub menu of a "chat."

[Drawing 57] It is the front view showing "action" of drawing 55 , and the sub menu of "operation."

[Drawing 58] It is the front view showing the sub menu of the "user" of drawing 55 .

[Drawing 59] It is the front view showing the "sound" of drawing 55 , and the sub menu of a "network."

[Drawing 60] It is the front view showing the sub menu of "a help" in the hot spring in the network map of drawing 33 .

[Drawing 61] It is the front view showing explanation by "a help" of drawing 60 .

[Drawing 62] It is the front view showing the sub menu of the "convention" in the hot spring in the network map of drawing 33 .

[Drawing 63] It is the front view showing explanation by the "convention" of drawing 62 .

[Drawing 64] It is the front view showing the sub menu of the "tower" in the hot spring in the network map of drawing 33 .

[Drawing 65] It is the front view showing explanation by the "tower" of drawing 64 .

[Drawing 66] It is the conceptual diagram showing the example of the software keyboard used for this invention.

[Drawing 67] It is the flow chart which shows processing of the game system of the 2nd operation gestalt.

[Drawing 68] It is the flow chart which shows processing of the single play of drawing 67 .

[Drawing 69] It is the flow chart which shows processing of the beginning of the network play of drawing 67 .

[Drawing 70] It is the flow chart which shows processing of the 2nd of the network play of drawing 67 .

[Drawing 71] It is the flow chart which shows processing of the 3rd of the network

play of drawing 67 .

[Drawing 72] It is the flow chart which shows processing of an option setup of drawing 67 .

[Drawing 73] It is the flow chart which shows processing of the homepage of drawing 67 .

[Drawing 74] It is the flow chart which shows processing of the chat room of drawing 67 .

[Drawing 75] It is the flow chart which shows processing of the Arch of Triumph game in drawing 71 .

[Drawing 76] It is the front view showing the example of the display screen of the my room of drawing 70 .

[Drawing 77] It is the front view showing the display screen of the KINEMA TRON kicked in the my room of drawing 76 .

[Drawing 78] It is the front view showing the display screen of the network world map of drawing 71 .

[Drawing 79] It is the front view showing the example of the display screen of the game chosen on the network world map of drawing 78 .

[Drawing 80] It is the front view showing change of the display screen by the game mode change in the game of the flower card of drawing 78 .

[Drawing 81] It is the front view showing change of the display screen by the game mode change in the game of the backgammon of drawing 78 .

[Drawing 82] It is the front view showing the display screen as which the partner hero was displayed in the game of the mah-jongg of drawing 78 .

[Drawing 83] It is the graph which shows the reliability to a partner hero's user.

[Drawing 84] It is the front view showing the screen of the chat in which deletion vote is possible.

[Drawing 85] It is the flow chart which shows processing of chat deletion.

[Drawing 86] It is the perspective diagram showing the connection situation of an individual information processing machine.

[Drawing 87] It is the perspective diagram showing the card exchange situation by communication between personal digital assistants.

[Drawing 88] It is the flow chart which shows processing of an awakening call.

[Description of Notations]

1,101,102,103,104 Game equipment

2 Network

10 Individual Information Processing Machine

77 Game Server

900 Authentication Server

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

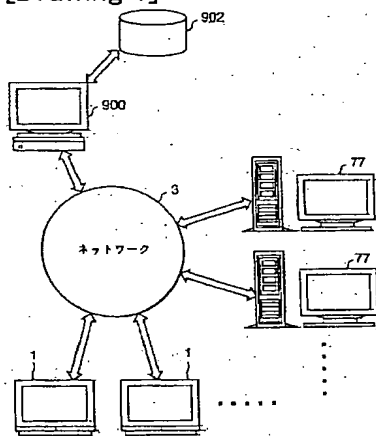
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

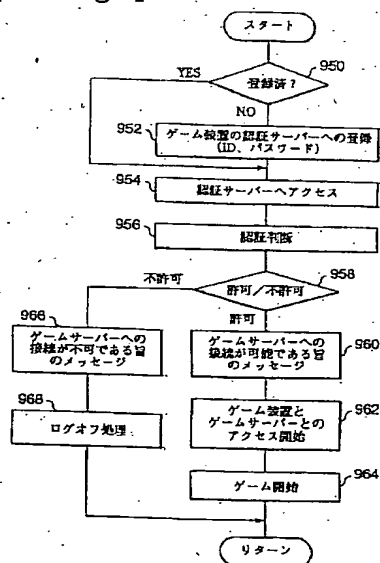
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

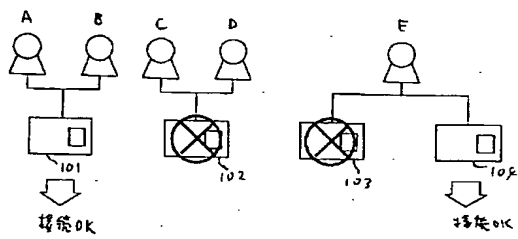
[Drawing 1]



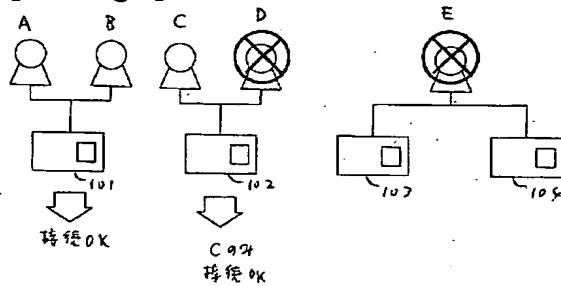
[Drawing 2]



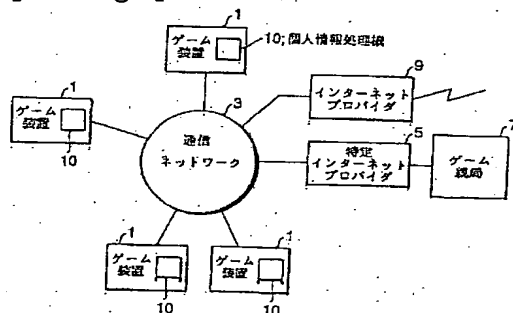
[Drawing 3]



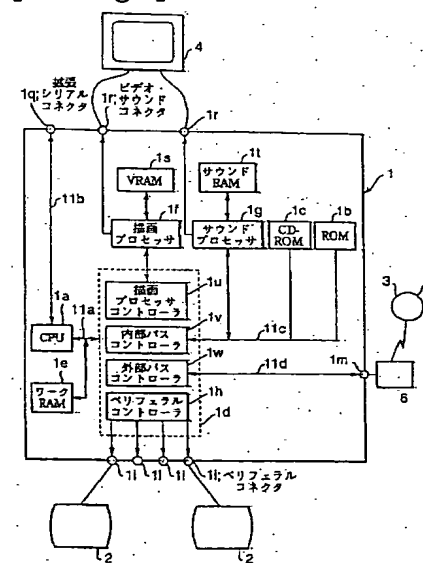
[Drawing 4]



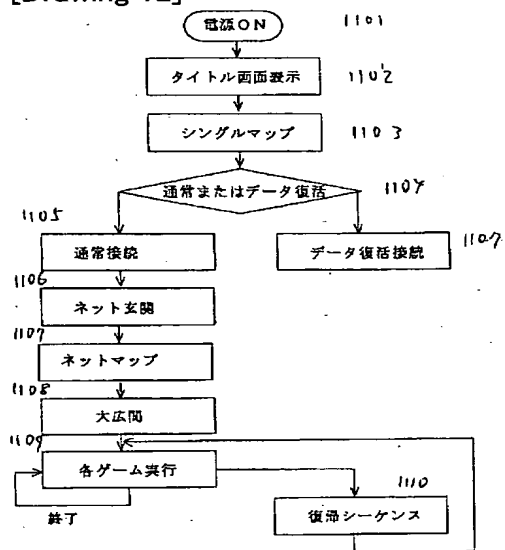
[Drawing 5]



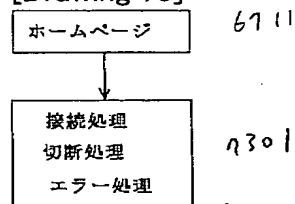
[Drawing 6]



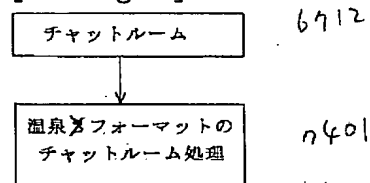
[Drawing 12]



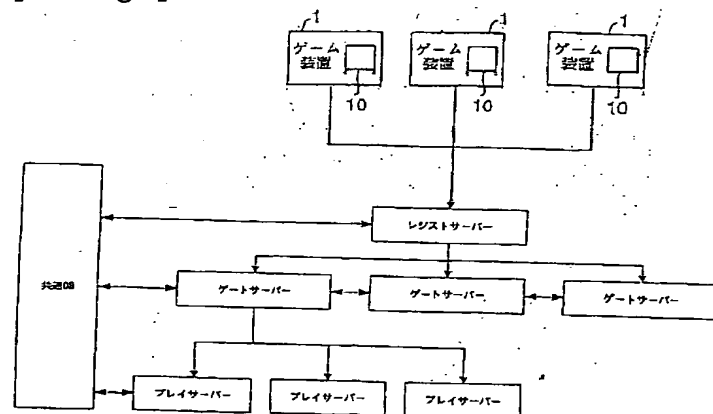
[Drawing 73]



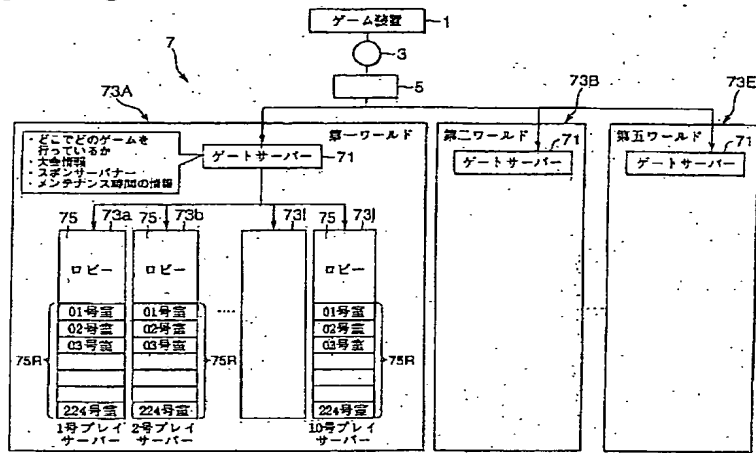
[Drawing 74]



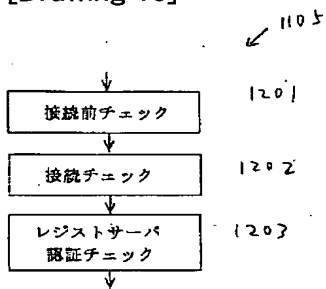
[Drawing 7]



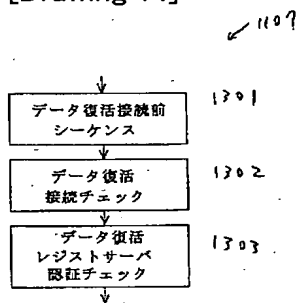
[Drawing 8]



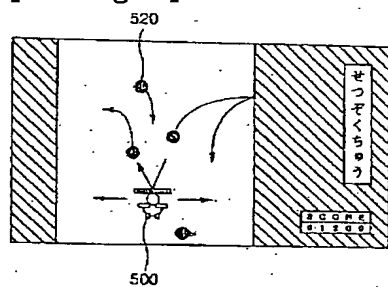
[Drawing 13]



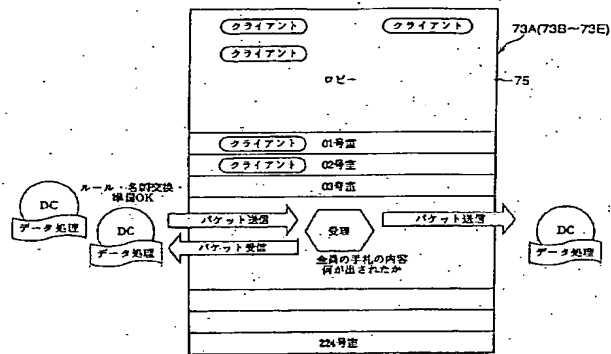
[Drawing 14]



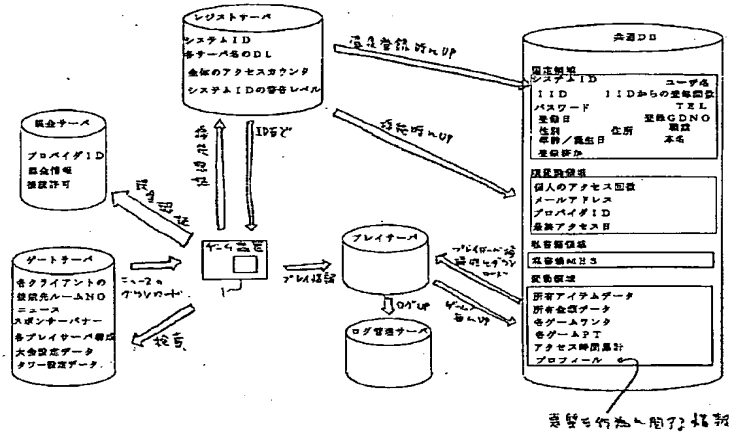
[Drawing 23]



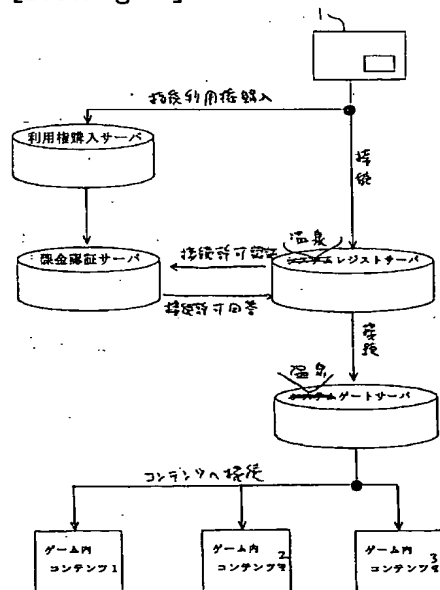
[Drawing 9]



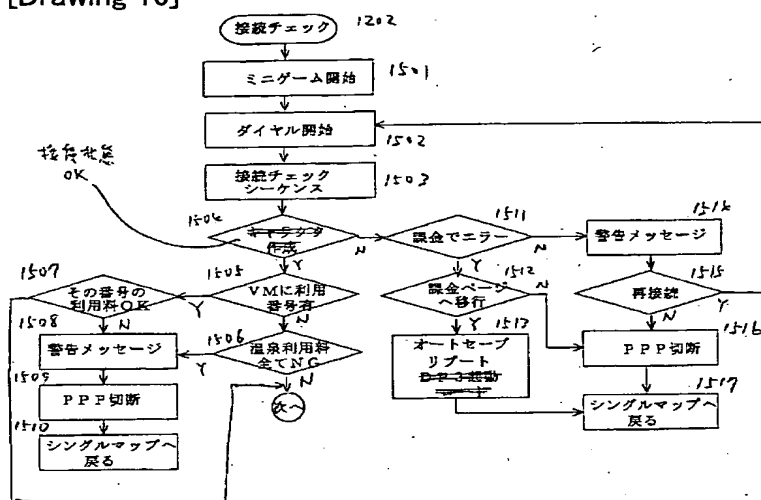
[Drawing 10]



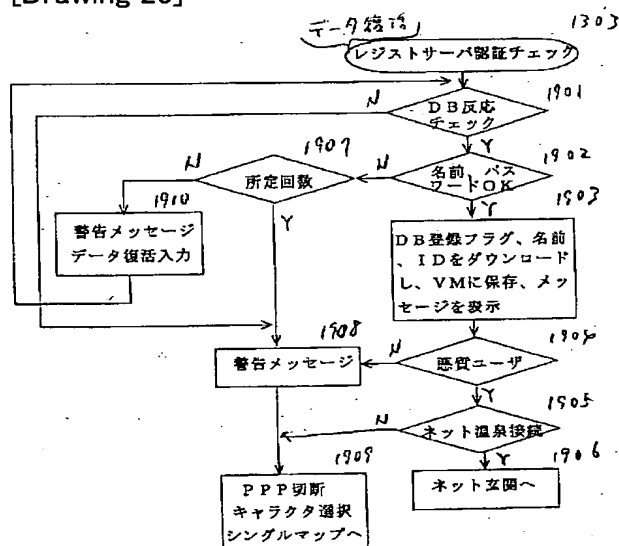
[Drawing 11]



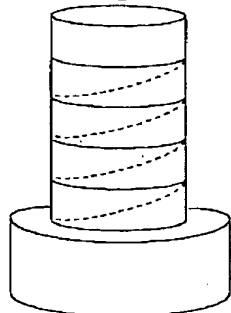
[Drawing 16]



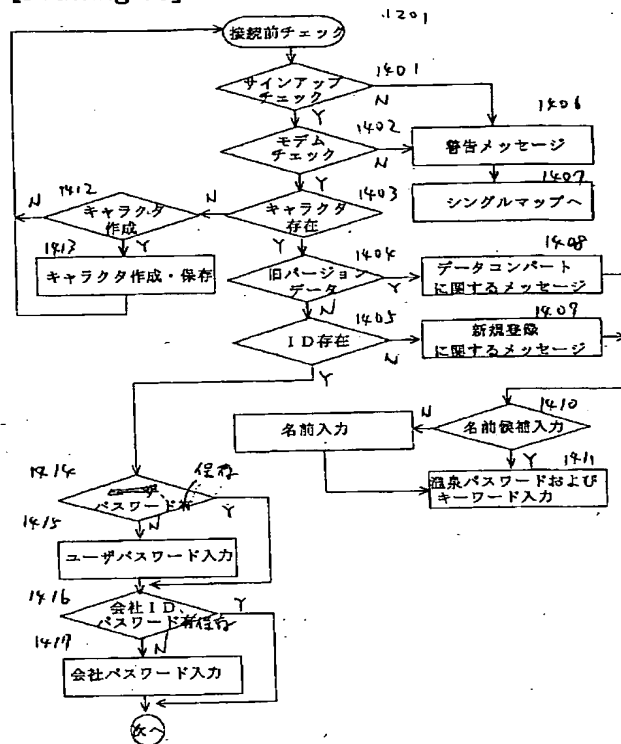
[Drawing 20]



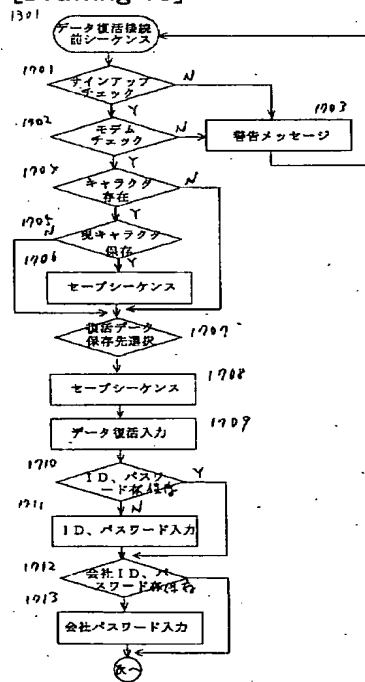
[Drawing 34]



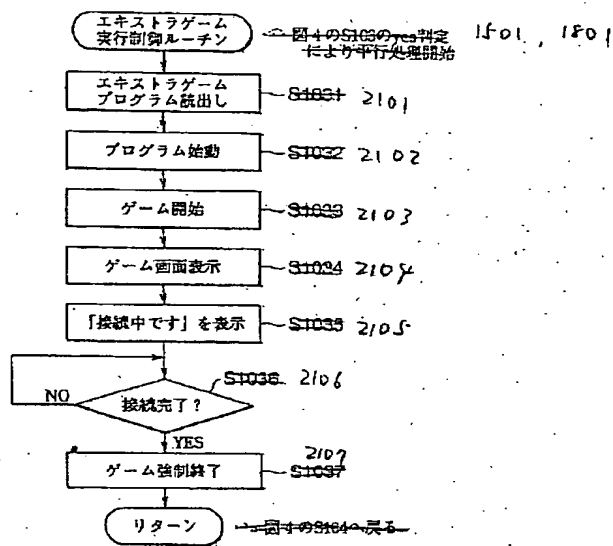
[Drawing 15]



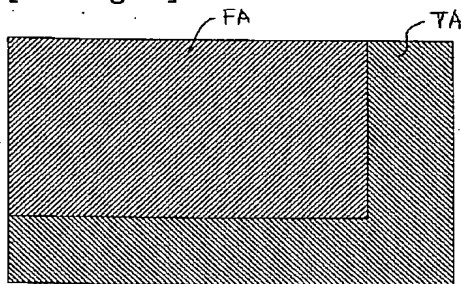
[Drawing 18]



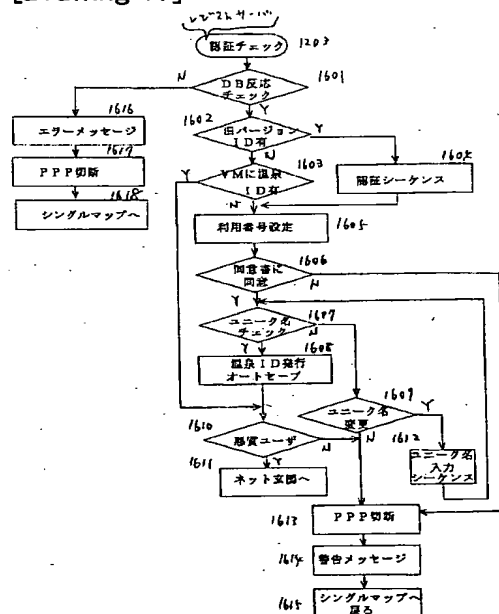
[Drawing 22]



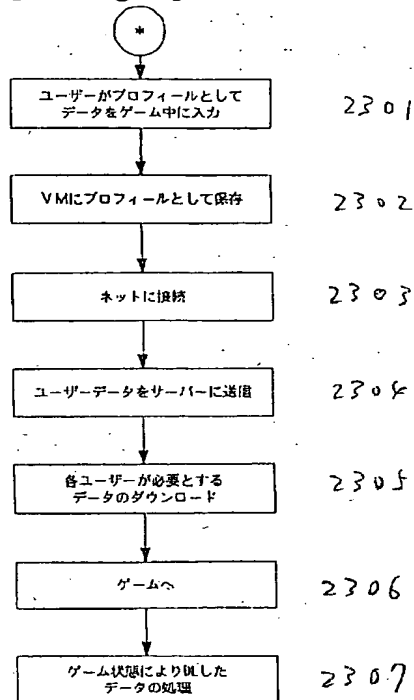
[Drawing 25]



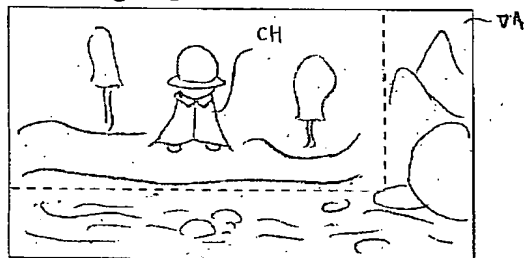
[Drawing 17]



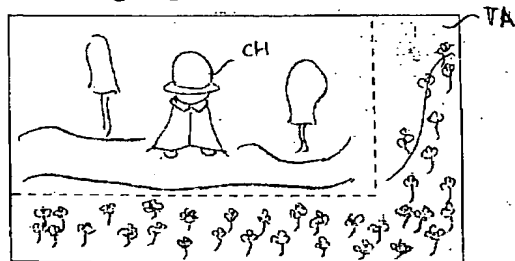
[Drawing 24]



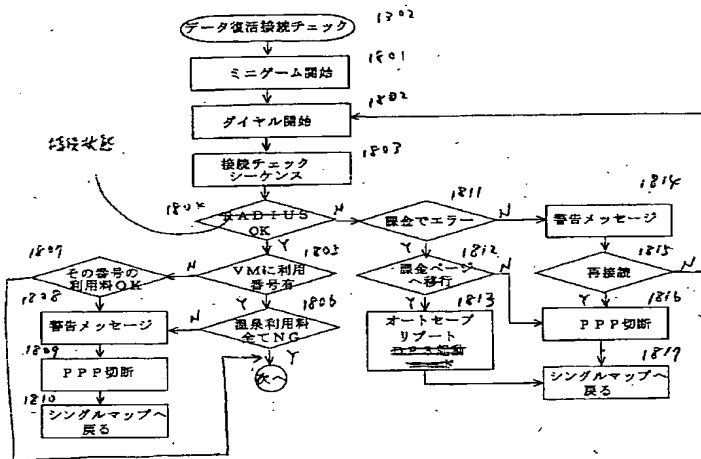
[Drawing 26]



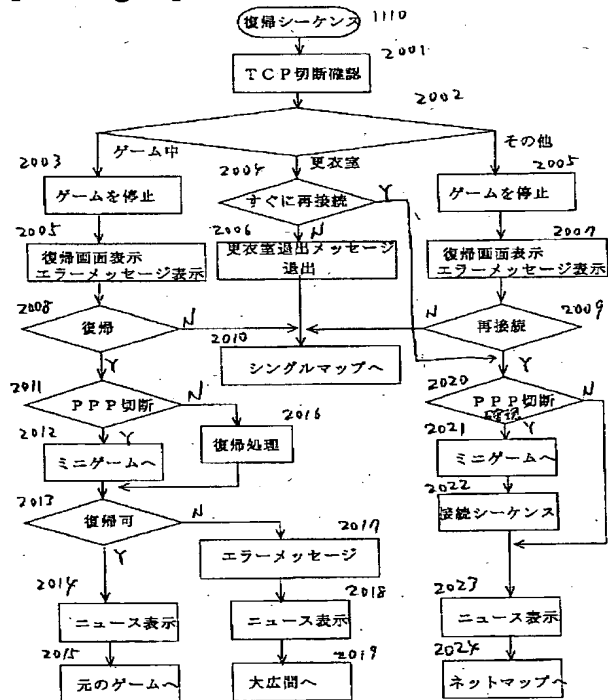
[Drawing 27]



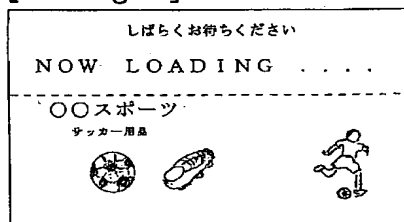
[Drawing 19]



[Drawing 21]



[Drawing 29]

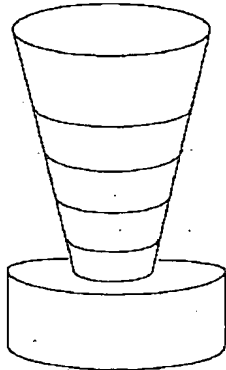


[Drawing 30]

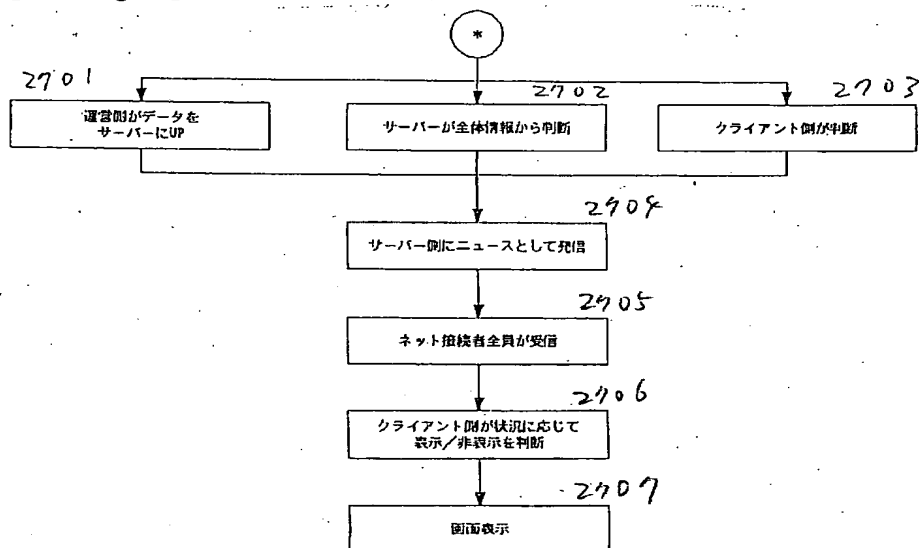
しばらくお待ちください	
NOW LOADING	

〇〇〇〇〇トラベル	✕
格安ハワイ旅行	〇〇〇〇〇円
すぐそこタイ旅行	〇〇〇〇〇円

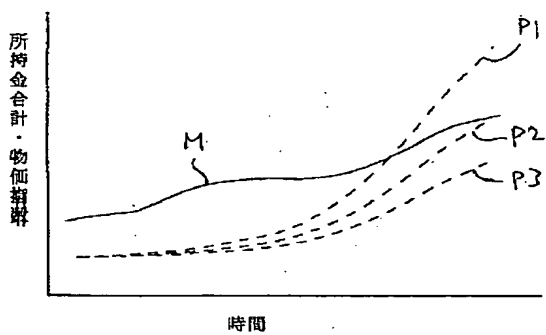
[Drawing 35]



[Drawing 28]



[Drawing 31]



[Drawing 32]

$$\begin{pmatrix} \Delta P_1 \\ \vdots \\ \Delta P_n \end{pmatrix} = P_L \begin{pmatrix} \eta_{11} & \cdots & \eta_{1n} \\ \vdots & & \vdots \\ \eta_{n1} & \cdots & \eta_{nn} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \Delta S_1 \\ \vdots \\ \Delta S_n \end{pmatrix} \quad \text{式 (1)}$$

$$P L = \alpha \cdot \Delta M$$

式(2)

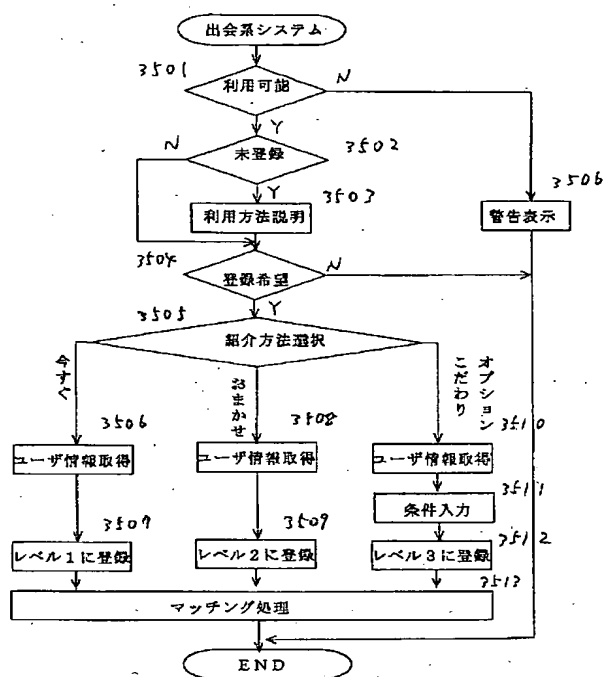
$$M = \sum I$$

式(3),

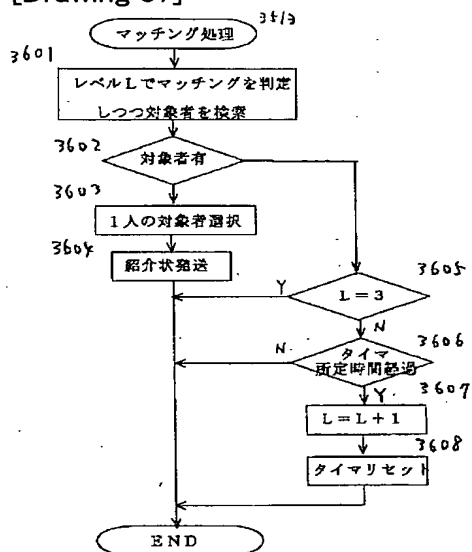
[Drawing 33]

The image shows a screenshot of a video game menu titled "温泉" (Onsen). The menu is presented on a grid background with a decorative border. The main menu options are: 温泉, 名刺, 個人, 設定, Aボタン, 大会, and 終了. Below these are three sub-menus: "電報を見る" (View Telegram), "電報を送る" (Send Telegram), and "友達を探す" (Find Friends). Further down are "温泉News", "情報" (Information), and "ゲーム中断" (Game Interrupt). At the bottom is a "ランキング" (Ranking) table with 17 slots. The first slot is labeled "温泉" and the second "塔". The table shows the following data: 1st: 温泉, 2nd: 塔, 3rd: 1, 4th: 1, 5th: 1, 6th: 1, 7th: 1, 8th: 1, 9th: 1, 10th: A, 11th: ラ, 12th: ン, 13th: ク, 14th: 17, 15th: 1, 16th: 1, 17th: 空. The bottom of the screen shows a "温泉" menu with options: 温泉, 名刺, 個人, 設定, Aボタン, 大会, and 終了. The bottom right corner has a small icon of a box with a cross and a small square.

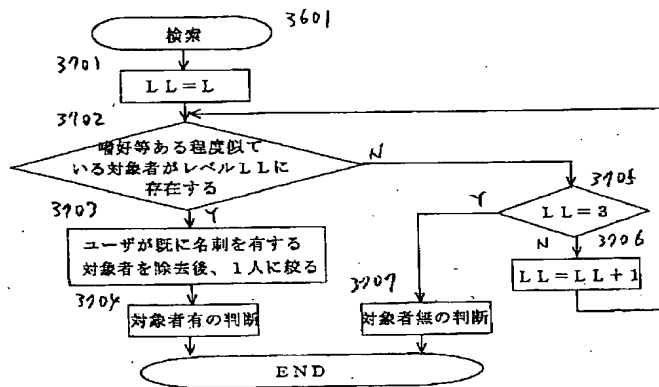
[Drawing 36]



[Drawing 37]

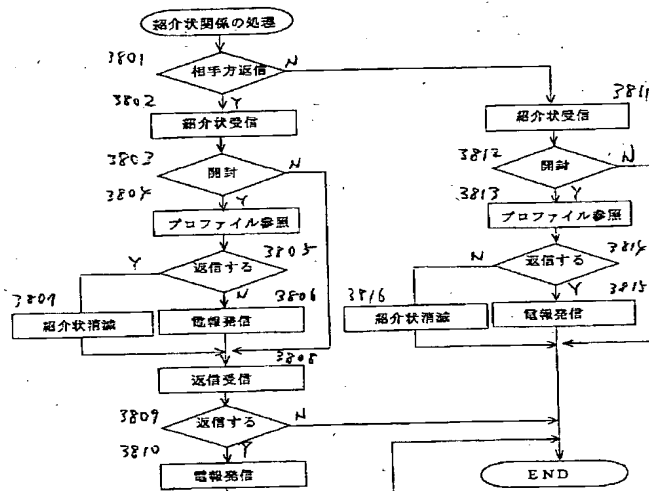


[Drawing 38]



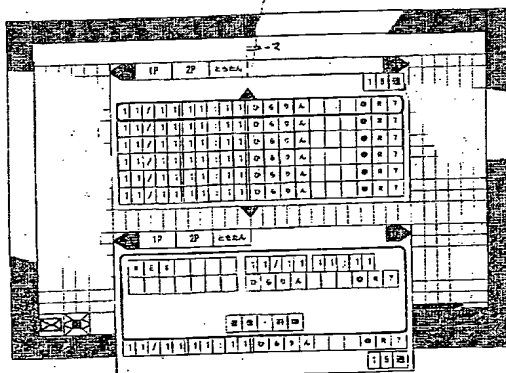
[Drawing 39]

図 39



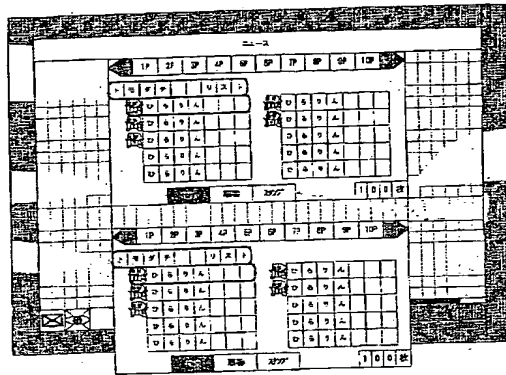
[Drawing 40]

図 40



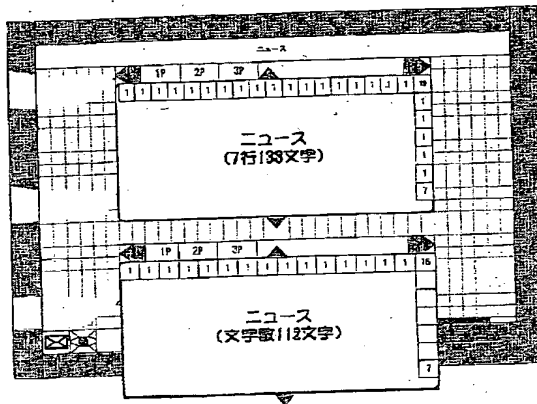
[Drawing 41]

図41



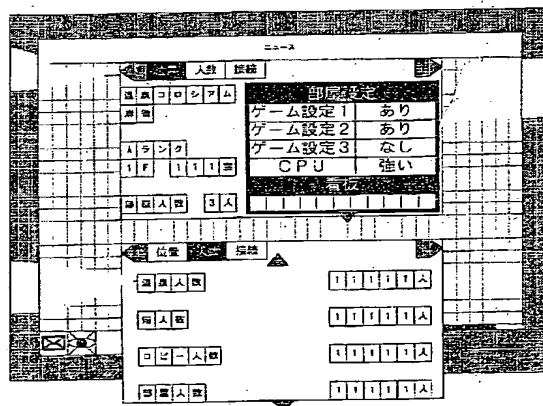
[Drawing 42]

図42



[Drawing 43]

図43



[Drawing 44]

45
図 45

[Drawing 45]

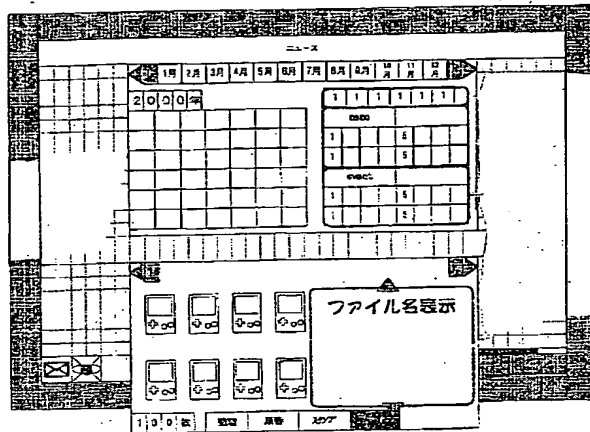
45
図 45

[Drawing 46]

46
図 46

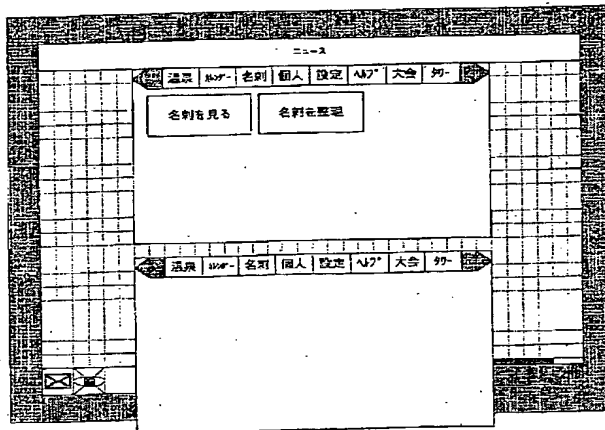
[Drawing 47]

図47



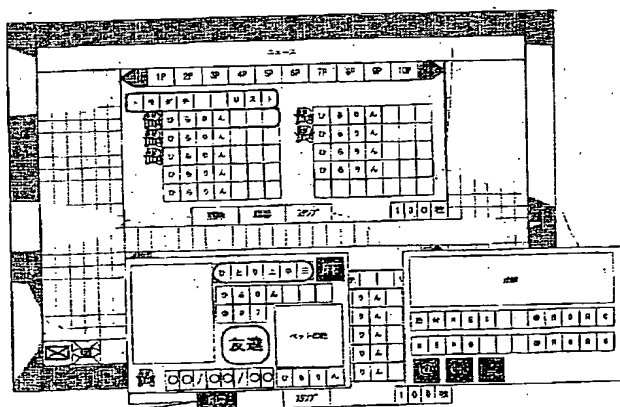
[Drawing 48]

図48



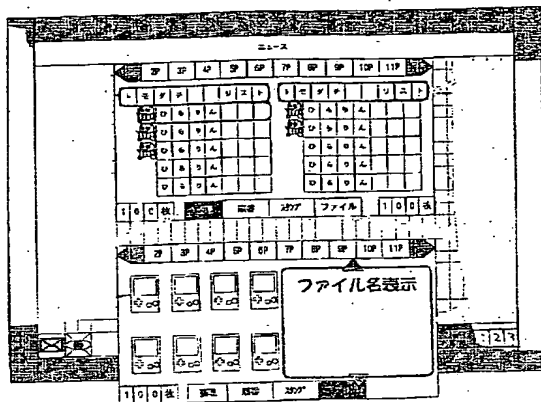
[Drawing 49]

図49



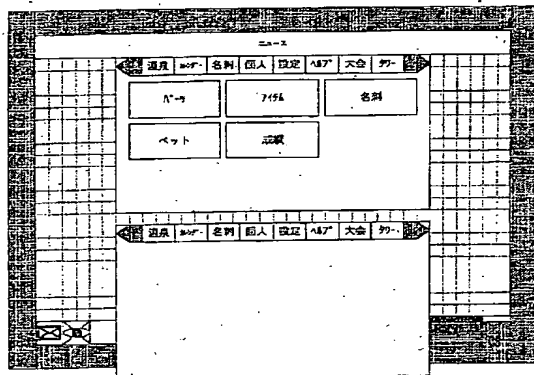
[Drawing 50]

図 50



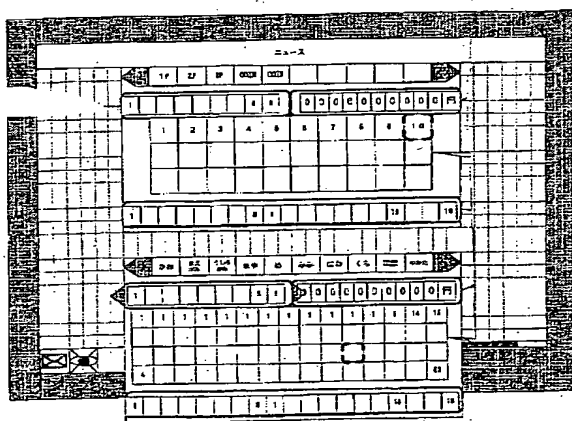
[Drawing 51]

図 51



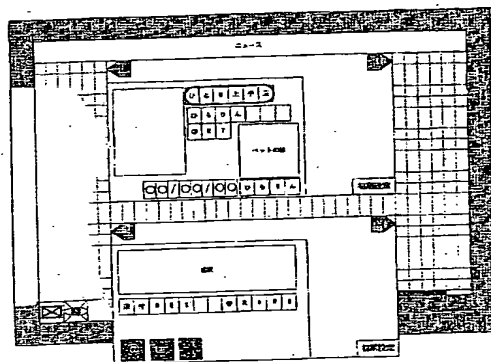
[Drawing 52]

図 52



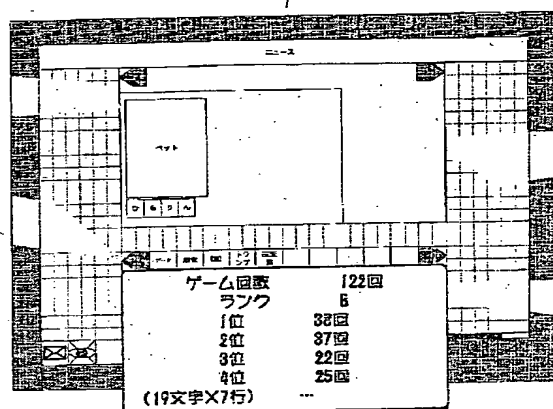
[Drawing 53]

図 53



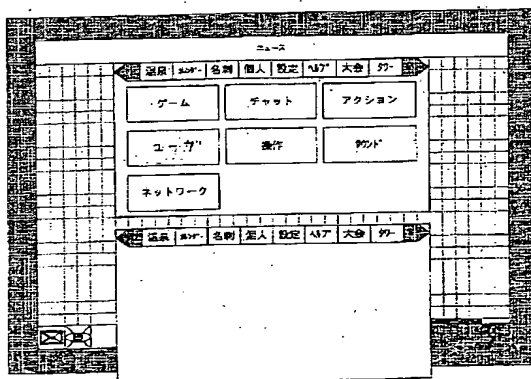
[Drawing 54]

図 54

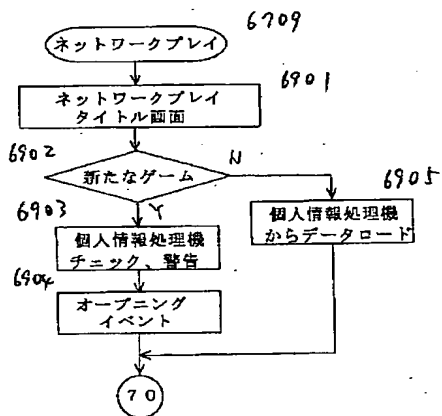


[Drawing 55]

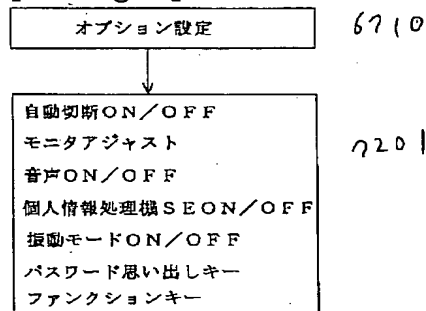
図 55



[Drawing 69]

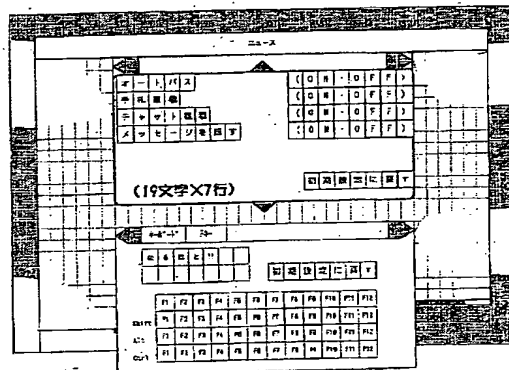


[Drawing 72]



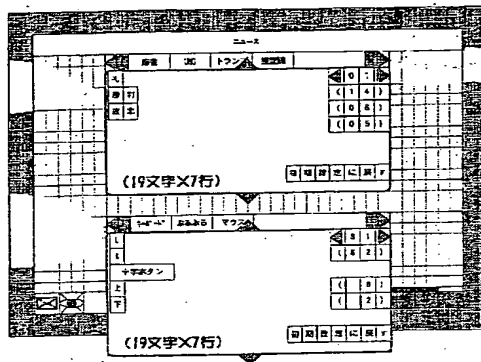
[Drawing 56]

図56



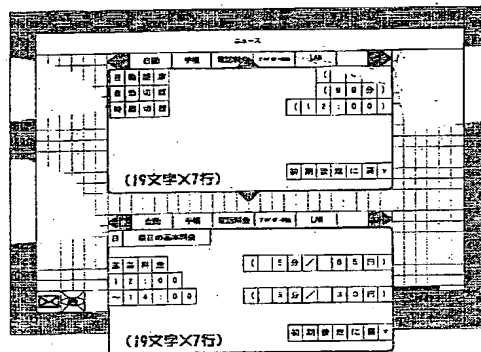
[Drawing 57]

図 57



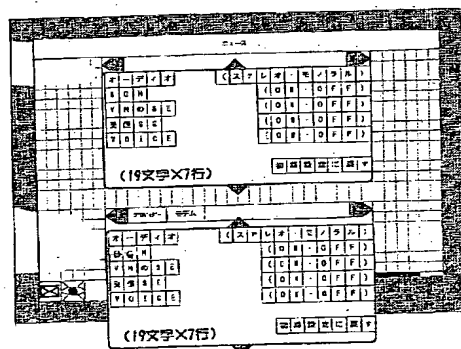
[Drawing 58]

図 58



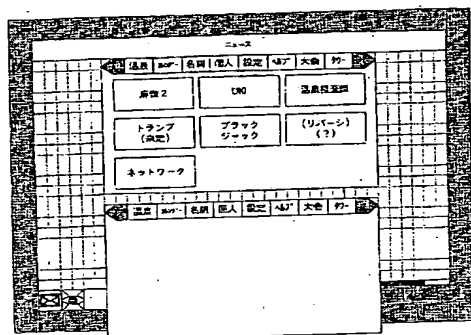
[Drawing 59]

図 59



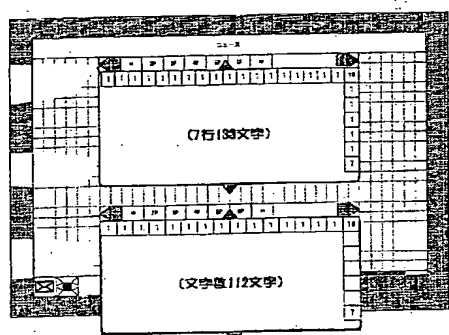
[Drawing 60]

56



[Drawing 61]

৩৫।



[Drawing 82]

[Drawing 83]

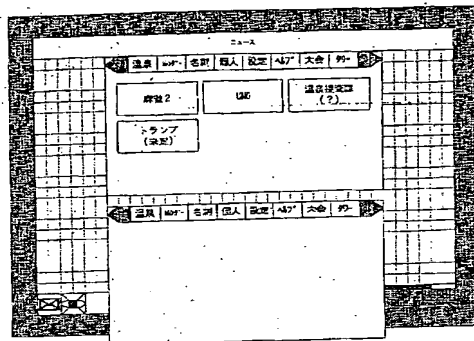
性格

重い系 ← ふつう → 軽い系

親友以上					
親友					
友達					
知り合い					
無関心					

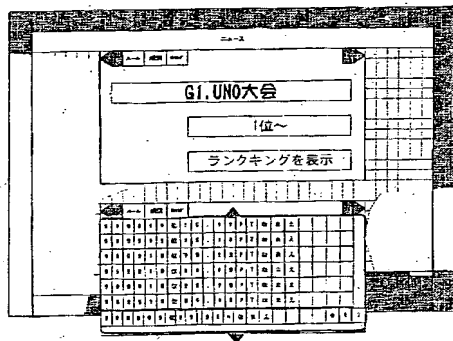
[Drawing 62]

図62

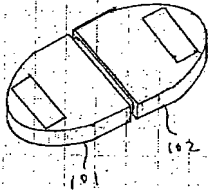


[Drawing 63]

図63

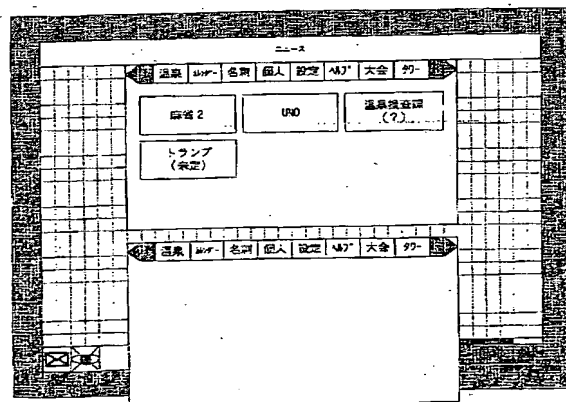


[Drawing 86]



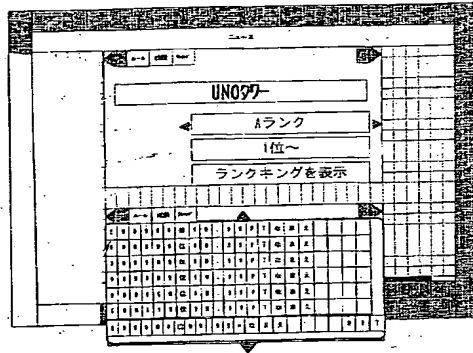
[Drawing 64]

図64

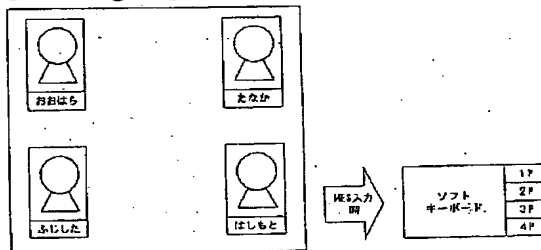


[Drawing 65]

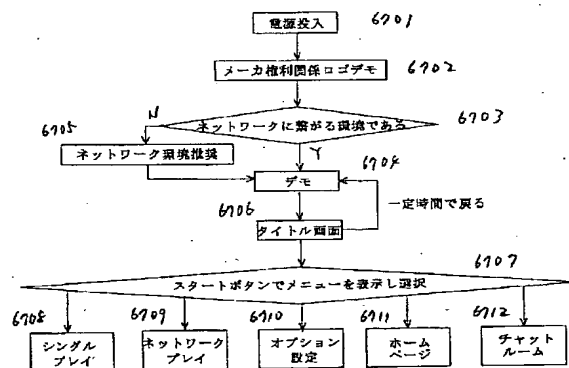
図 65



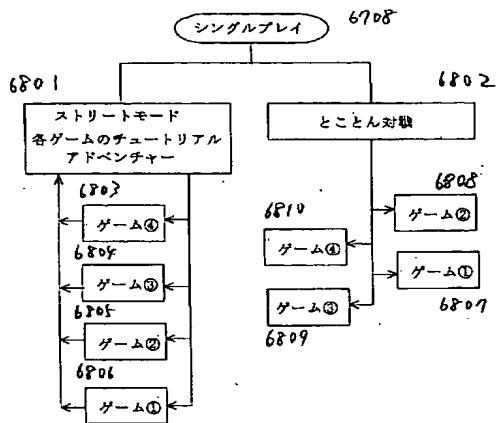
[Drawing 66]



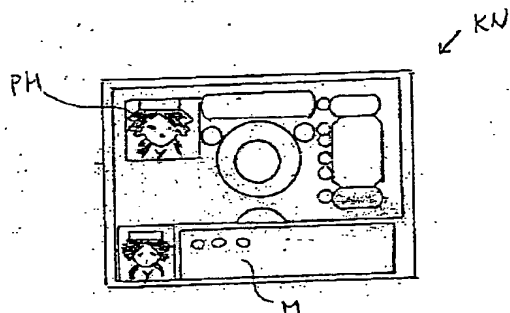
[Drawing 67]



[Drawing 68]



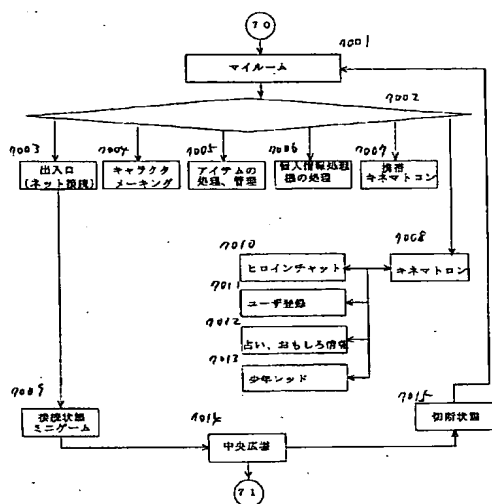
[Drawing 77]



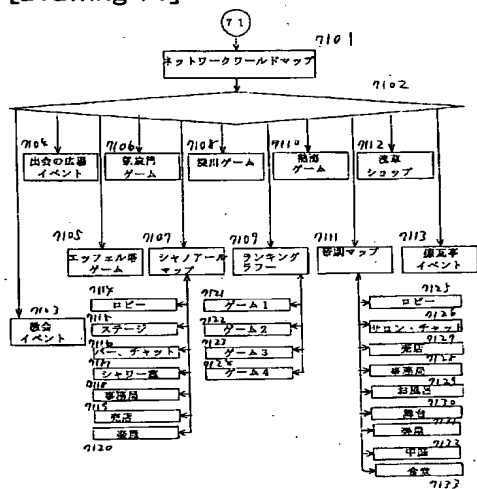
[Drawing 84]



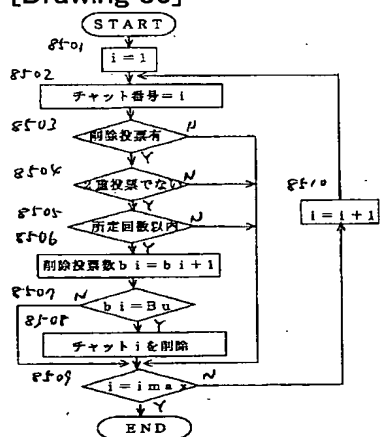
[Drawing 70]



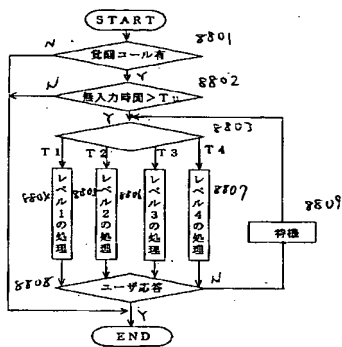
[Drawing 71]



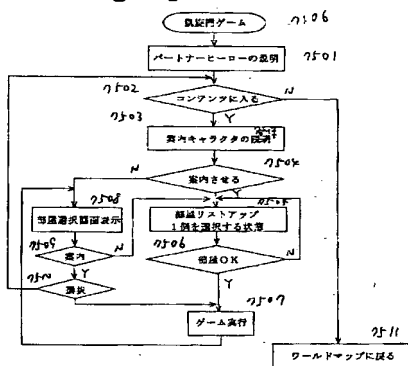
[Drawing 85]



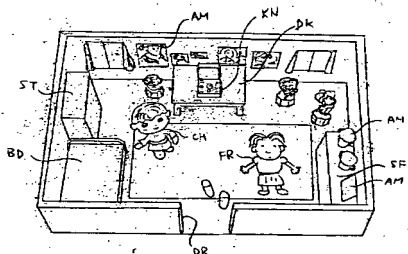
[Drawing 88]



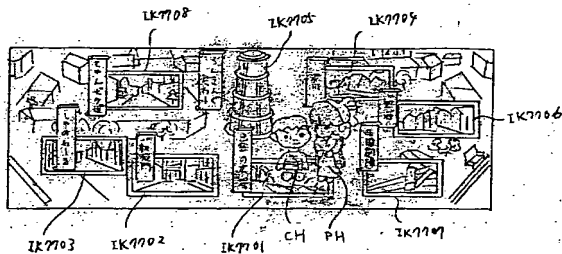
[Drawing 75]



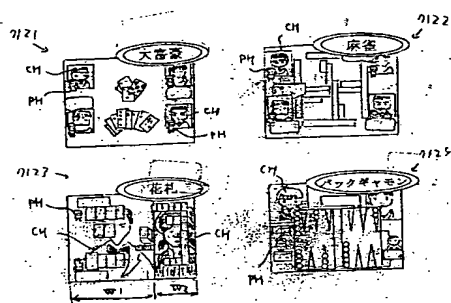
[Drawing 76]



[Drawing 78]

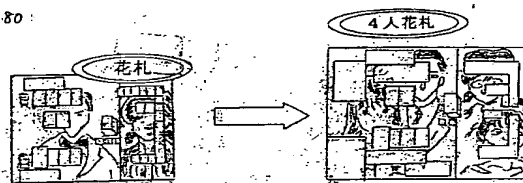


[Drawing 79]



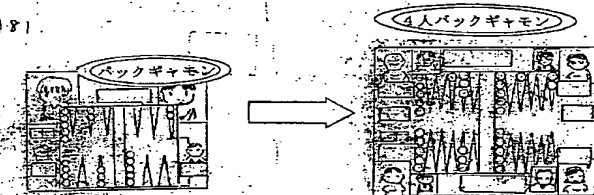
[Drawing 80]

図 80:

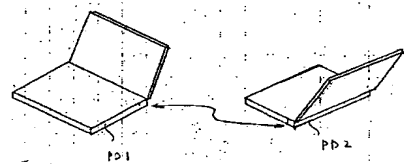


[Drawing 81]

図 81:



[Drawing 87]



[Translation done.]